Mobile Suit Gundam Unicorn Mechanics & World

ep 1-3

機動戦士ガンダムUC メカニック&ワールド ep 1-3

FUTABASHA MOOK グレートメカニックスペシャル



設定から読み解く宇宙世紀の最新スタイル

ユニコーンガンダム
シナンジュ
クシャトリヤ
リゼル
ジェガン
スタークジェガン
デルタプラス
ロト 他

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 1-3

機動戦士ガンダムUCメカニック&ワールド ep 1-3

FUTABASHA
MOOK
グレートメカニック
スペシャル

目次 Contents

Mechanics

MS OVER VIEW

008 RX-0 ユニコーンガンダム
007 RGZ-95 リゼル／RGZ-95C リゼル（隊長機）
008 RGM-89S スタークジェガン／RGM-89S プロト・スタークジェガン
009 RGM-89 ジェガン／RGM-89De ジェガン（エコーズ仕様機）
010 MSN-001A1 デルタプラス
011 D-50C ロト
012 MSN-06S シナンジュ
013 NZ-666 クシャトリヤ
014 AMS-129 ギラ・ズール
015 AMS-129 ギラ・ズール（アンジェロ機）／
AMS-129 ギラ・ズール（親衛隊機）
016 AMX-009 ドライセン／AMS-119 ギラ・ドーガ
017 MS-21C ドラッツェ／AMX-006 ガザD
018 ネェル・アーガマ／ガランシェール／レウルーラ／トロハチ

INTERVIEW

020 玄馬宣彦（総作画監督、メカニカルデザイン）
027 石垣純哉（メカニカルデザイン）
関西リョウジ（設定協力）

メカニック設定

032 RX-0 ユニコーンガンダム
040 RGZ-95 リゼル／RGZ-95C リゼル（隊長機）
046 RGM-89D ジェガン
048 RGM-89S スタークジェガン
050 RGM-89S プロト・スタークジェガン
052 RGM-89De ジェガン（エコーズ仕様機）
053 D-50C ロト
058 MSN-001A1 デルタプラス
062 MSN-06S シナンジュ
066 NZ-666 クシャトリヤ
070 AMS-129 ギラ・ズール
076 AMS-129 ギラ・ズール（アンジェロ・ザウパー専用機）
077 AMS-129 ギラ・ズール（親衛隊機）
078 AMS-119 ギラ・ドーガ
079 RMS-119 アイザック
080 AMX-006 ガザD
081 AMX-003 ガザC
082 AMX-009 ドライセン
083 MS-21C ドラッツェ
084 ネェル・アーガマ
090 サラミス級宇宙警備艦／サイアムの作業宇宙艇
091 トロハチ／アナハイム工事モビルポッド
092 ガランシェール
093 レウルーラ／ムサカ／ムサイ改
094 ノーマルスーツ集

World

世界観設定

100 美術ボード
106 モニターグラフィック
116 美術設定

INTERVIEW

126 池田繁美（美術監督）
130 佐山善則（モニターグラフィック）
138 すずきたかこ（色彩設計）
144 小倉信也（設定考証）

COLUMN

098 U.C.0096年の世界1
142 U.C.0096年の世界2

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World
ep 1-3

R VIEW

Introduction

僕たちが見たかった宇宙世紀

30年という長きに渡り、紡がれてきた「機動戦士ガンダム」に端を発する宇宙世紀の世界観。それは架空の歴史でありながら、あたかも現実に存在するかのように受け入れられてきました。こうした背景には、「ガンダム」というコンテンツが魅力的なのはもちろん、時代ごとに携わる様々なスタッフの創意工夫によって、数十年語り継がれる多様性を得たと言えるのではないでしょうか。

2010年、最新の宇宙世紀作品である「機動戦士ガンダムUC」の誕生。それは大きな衝撃をもって迎えられました。緻密なモビルスーツ描写、詳細な設定考証をバックボーンとした世界観、モニターの圧倒的な情報量……。

そこに描かれていたのは、2010年基準にアップデートされたガンダムの世界、私たちが見たかった宇宙世紀に他なりません。その世界観を支えたのも、またそれぞれに志を抱いたスタッフたち。

2010年基準の宇宙世紀描写は、単純にモビルスーツによって支えられているのではなく、多くのポジションの

MS OVE

モビルスーツ概観

スタッフのこだわりによって形作られています。

本書では『機動戦士ガンダムUC』に携わる様々な役割から、多角的に作品の成立を検証。彼らのこだわりを知ることで、「仕事としてガンダムに携わる意味」が見えてくるはずです。

本書を、未来のクリエイターに送りたいと思います。

RX-0　ユニコーンガンダム
RGZ-95　リゼル/RGZ-95C リゼル（隊長機）
RGM-89S　スタークジェガン
RGM-89S　プロト・スタークジェガン
RGM-89D　ジェガン
RGM-89De　ジェガン（エコーズ仕様機）
MSN-001A1　デルタプラス
D-50C　ロト
MSN-06S　シナンジュ
NZ-666　クシャトリヤ
AMS-129　ギラ・ズール
AMS-129　ギラ・ズール（アンジェロ・ザウパー専用機）
AMS-129　ギラ・ズール（親衛隊機）
AMX-009　ドライセン
AMS-119　ギラ・ドーガ
MS-21C　ドラッツェ
AMX-00E　ガザD
ヨェル・アーガマ
カラン・シュール
レウルーラ
トロハチ




ユニコーン
モード
File 01
UNICORN
GUNDAM
➡フル・サイコフレーム実装試作MS
RX-0
ユニコーン
ガンダム
全　　高　19.7m（21.7m）
本体重量　23.7t
全備重量　42.7t
パイロット　バナージ・リンクス
武　　装　ビーム・サーベル
（ビーム・トンファー）
ビーム・マグナム
60mmバルカン砲
ハイパー・バズーカ
シールド
※（　）内はデストロイモード
アナハイム・エレクトロニクス（AE）社とビスト財団が極秘開発した実験機で、ムーバブル・フレームにRX-93νガンダムで実用化したサイコフレームを使用した機体。インダストリアル7で稼働実験が行われていたが、連邦軍とネオ・ジオン残党軍『袖付き』との戦闘に巻き込まれ、戦闘を行った。地球圏の命運を左右する『ラプラスの箱』の鍵であることから、各陣営に狙われる存在でもある。また、機体には恐るべきシステムが組み込まれている。
➡60mmバルカン砲
➡ビーム・マグナム
➡ビーム・サーベル
➡シールド
デストロイ
モード

File 02
ReZEL

➡地球連邦軍量産可変MS
RGZ-95
リゼル

型式番号	RGZ-95（RGZ-95C）
全高	20.5m
本体重量	25.8t（28.1t）
全備重量	57.6t（62.8t）
ジェネレーター出力	2220kw
スラスター総推力	81500kg（85400kg）
センサー有効半径	14930m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	リディ・マーセナス、ホマレ、地球連邦軍パイロット
装備	ビーム・サーベル ロング・ビーム・サーベル ビーム・ライフル グレネード・ランチャー 60mmバルカン砲 ビーム・キャノン／シールド メガ・ビーム・ランチャー ※（ ）内は隊長機

地球連邦軍ロンド・ベル隊の強襲揚陸艦ネェル・アーガマに搭載された可変MS。S機＋予備機の合わせて十数機が配備されている。主に機動戦闘を担当。『袖付き』のMSらとインダストリアル7宙域やバラオ攻防戦などで戦闘を繰り広げた。また、リゼルには性能向上を図ったC型がある。これらは主に部隊の指揮官機に用いられた。

一般機



ウェイブライダー

RGZ-95C
リゼル隊長機



➡メガ・ビーム・ランチャー



➡ビーム・サーベル



ウェイブライダー

➡ビーム・ライフル





File 03
STARK JEGAN

➡地球連邦軍対艦攻撃用MS
RGM-89S
スタークジェガン

型式番号	RGM-89S
全高	19.2m
全備重量	28.4t
本体重量	69.1t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	76600kg
センサー有効半径	16500m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル バルカン・ポッド・システム グレネード・ランチャー 3連装ミサイル・ポッド ハイパー・バズーカ

地球連邦軍の主力MSジェガンの強化バリエーション機で、増加装甲やスラスターの増設と共に、両肩部に3連装ミサイル・ポッドを増設している。最新鋭の機体ゆえにロンド・ベル隊にも配備されており、インダストリアル7近傍でクシャトリヤとの戦闘を行った。

待機状態



File 04
PROTOTYPE STARK JEGAN

➡地球連邦軍対艦攻撃用MS
RGM-89S
プロト・スタークジェガン

型式番号	RGM-89S
全高	19.2m
全備重量	29.1t
本体重量	69.8t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	78500kg
センサー有効半径	20700m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材+一部ガンダリウム合金
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル 60mmバルカン砲 ハンド・グレネード 大型対艦ミサイル ハイパー・バズーカ マシン・キャノン

大型ミサイルを搭載し、対艦攻撃も想定して開発されたジェガンのバリエーション機。後のスタークジェガン開発のための試験機となった。ネェル・アーガマに追加戦力として配備され、バラオ攻略戦に参加している。

File 05

JEGAN

➡地球連邦軍主力MS

RGM-89D

ジェガン

型式番号	RGM-89D
全高	19.0m
本体重量	21.3t
全備重量	47.3t
ジェネレーター出力	1670kw
スラスター総推力	62000kg
センサー有効半径	16800m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル バルカン・ポッド・システム ハンド・グレネード シールド

地球連邦軍の主力MSで、高い汎用性と生産性を持つ新世代の標準型MS。ロンド・ベル隊だけでなく、地球連邦軍の様々な部隊に配備されている。確かな基本性能を土台としてバリエーション機も多く、このD型はオプションなどの追加武装を装備するためモデファイされた機体。



File 06

JEGAN (ECOAS TYPE)

➡地球連邦軍特殊部隊用MS

RGM-89De

ジェガン（エコーズ仕様）

型式番号	RGM-89De
全高	19.0m
本体重量	22.8t
全備重量	49.5t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	62000kg
センサー有効半径	20160m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材＋
パイロット	エコーズパイロット
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル ハンド・グレネード シールド バズーカ

ネオ・ジオン残党軍の探索と掃討を目的に組織された、地球連邦軍特殊作戦群エコーズ専用のMSとして、ジェガンD型をベースに誕生した機体。ネェル・アーガマに派遣されたエコーズ仕様の専用ジェガンは、バラオ攻略戦などに参加した。





07
DELTA PLUS

➡地球連邦軍試作可変MS

MSN-001A1
デルタプラス

型式番号	MSN-001A1
全高	19.6m
全備重量	27.2t
本体重量	60.8t
ジェネレーター出力	2360kw
スラスター総推力	92400kg
センサー有効半径	16200m
装甲材質	チタニウム合金
パイロット	リディ・マーセナス
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル グレネード・ランチャー 60mmバルカン砲 ビーム・キャノン シールド

エゥーゴとアナハイム・エレクトロニクス社によって進められた高性能MS開発計画・Z計画から派生した高性能試作可変MS。MSとしての基本性能の高さに加えて、ウェイブライダー形態時には優れた飛行性能を発揮した。『袖付き』との戦闘が続くネェル・アーガマに戦力の補充として送られ、戦闘でリゼルを失ったリディ・マーセナス少尉が搭乗した。

➡ビーム・ライフル



➡ビーム・サーベル



➡ウェイブライダー







08

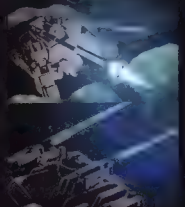
LOTO









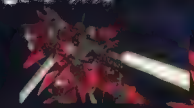




09
SINANJU

MSN-06S
シナンジュ

■ビーム・ライフル



■ビーム・サーベル



■シールドアックス



■コックピット





10
KSHATRIYA

NZ-666
クシャトリヤ



ファンネル

防御武装

ビーム・サーベル

11
GEARA ZULU

AMS-129
ギラ・ズール

ギルボア機

■ビーム・マシンガン



■ビーム・ホーク



12

GEARA ZULU
(ANGELO
SAUPER USE)

ネオ・ジオン軍MS
AMS-129
ギラ・ズール
アンジェロ・ザウパー専用機
（親衛隊機）



アンジェロ・ザウパー
専用機



ランゲ・
ブルーノ専用機


13
DREISSEN
ドライセン
14
GEARA
DOGA
ギラ・ドーガ


15
DRA-C
16
GAZA D
AMX-006
ガザD


ネェル・アーガマ
Nanel Argama
ガランシェール
Garancieres
レウルーラ
Rewloola
トロハチ
Torohachi

Mechanic

メカニック

『機動戦士ガンダムUC』にて
描かれる緻密なメカ描写は、
あくなきこだわりから誕生したものだった。
それは30年というガンダムシリーズが築いてきた
歴史との戦いでもある。
『UC』の世界観に浸る前に、
まずはそのバックボーンに触れ、
スタッフ陣の葛藤と思いを受け取って欲しい。

【インタビュー● 総作画監督、メカニカルデザイン】

玄馬宣彦

Nobuhiko Genba

宇宙世紀の理

「機動戦士ガンダムUC」におけるモビルスーツ描写において、欠くことのできないのが玄馬宣彦氏の存在である。30年にわたる「ガンダム」シリーズのメカ描写を整理し、宇宙世紀のルールを構築すること。それはファンが望みながらも、いまだ実現できずにいた重責。多人数の共同作業であるアニメーションにおいて、その確立は困難と思われた。だが、そのこだわりが「UC」というハイエンドな映像を作り上げ、2010年代基準の宇宙世紀を作り上げたことは間違いない。そのこだわりを知ることなくして、本書を読み進めることはできないのだ。本項では、玄馬氏がこだわった宇宙世紀描写の構築と、氏が中心となって参加したep1、ep3について詳細をお聞きする。



第1話 次元断層 2.0 「UC」始動前夜

偶然の再会が『UC』への道を開く

――「機動戦士ガンダムUC」には、どのような経緯で参加されたのでしょうか？

玄馬　フリーになって、サンライズの7スタ（第7スタジオ）で、「まりんとメラン」や「無限のリヴァイアス」といった9スタ（第9スタジオ）系の仕事に携わっていたとき、小形尚弘さん（「UC」プロデューサー）と知り合ったんです。そもそも小形さんは1スタ（第1スタジオ）所属で、接点がないはずだったんですけど、たまたま7スタの新人動画マンに動画を渡しに来たのが小形さんでした。そこで仕事をしているうちに知り合った感じですね。

それからしばらく国分寺で仕事をしていた時期があって、もともと住んでいた練馬に戻ってきたとき、コンビニで小形さんと再会して。雑談しているうちに、「1スタで仕事しますか？」っていう流れになって、僕も作画だけではなく演出の勉強もさせてもらえるということで、お世話になることになったんです。

そうこうしているうちに、小形さんがプロデューサーとして、いろんな作品を動かし始めて、「ガンダムはどうですか？」って声をかけてもらったのが、2007年に流れた「UC」小説版のPV の仕事です。その段階では、カトキ（ハジメ）さんが描かれた「変身した直後のデストロイモード」につながるような映像を作ってくれという方向性でした。ただ、小説を拝見すると、ユニコーンガンダムは変身するまで戦闘シーンがなかった。そこでロトや他の機体のバトルシーンのコンテを作って、叩き台にしたんです。

もう主要なスタッフが決定していたんですか？

玄馬　いえ、その段階でのスタッフは、小形さんに演出の佐藤照雄さんと僕くらいという段階で、キャラクターデザインも決まっていなかったんです。そこで一緒に仕事をしたことのある2Dワークの上村秀勝さんに声をかけて、PVの試作モデルを作ったんです。

Profile

げんま・のぶひこ● AICに所属し、80年代ガンダムシーンを支えた北爪宏幸氏に師事。作画だけではなく コンテの読み方など、様々なノウハウを北爪氏から学ぶ。その後フリ となり、「攻殻機動隊 STANDALONE COMPLEX」のメカ作画監督などで活躍。「機動戦士ガンダムUC」においては作画監督やメカニカルデザイナーという枠を超え、演出面などにも参加。2010年代における宇宙世紀のMS 表現を模範から支える。

その時点では、クシャトリヤの戦闘シーン、炎の中からケージを破るユニコーンガンダムを作ったんですが、なかなかOKが出ない。この段階ではまだ小説も完結していませんから、それこそユニコーンモードのときに、ビーム・サーベルが抜けるかっていうことすらわかない時期でしたからね。何度か意見の行き違いがあったんだいで、直接福井晴敏さんにお話を聞いたら、「ユニコーンガンダムの戦っているシーンを入れてほしい」ということだったんですね。別に先ほどのイラストにつながらなくてもかまわない。変身後でもどんどん動いていいよ、ってことで、そこからスムーズに動きだしました。

そこから事前に作ってあった戦闘シーンの最後に、デストロイモードで飛び回ってクシャトリヤとチャンバラをして、最後にビーム・マグナムを撃つところで終わる……っていう指示を付け足したんです。原画さんもいいメンバーが集まり、重田敦司さんが最後の戦闘部分を担当されています。

——PVを作ったことで、見えてきた部分はありますか？

玄馬　反省点としてあったのは、バーディングラインなどを実線で描くと、画面が落ったり引いたりしていると、どんどん黒く見えてしまうんです。白よりも実線のほうが残りやすいんですね。そういった点も踏まえて、本編に入るまでの準備期間で影の付け方や光もの、スラスターの処理を決めていったんです。

モビルスーツ自体はなるべく実線を減らして、1号影のみで淡泊な感じにするんだけど、その代わりに連邪でもジオンでも目は光らせる。スラスターも数種の素材を複合処理して綺麗なものにする。実はPV段階で、透明感の高い、クリアな感じのスラスターのテストは済ませていたんです。それでうまくいったんで、それを本編に移植していくような感じですね。

——PVの段階で、ある程度ビジョンは見えていましたか？

玄馬　PVである程度想定していましたが、ep 1をやったことも大きいですね。とにかくそれまでは明確なルールが存在せず、スラスターの処理にしてもいろんなところから噴射しているような状態ではありました。そういった部分を設定制作さんに協力してもらって、設定化し始時進めていった感じですね。

——宇宙世紀ならば、みたいな部分は意識されていましたか？

玄馬　宇宙世紀を今作るならこうだろうな、というイメージはぼんやりはもちろんありますが。当時の最新のガンダムといえば、ハイライトが入った『機動戦士ガンダムSEED』や『機動戦士ガンダム00』などだったんですね。ある種、長年培われてきたものですから、そのやり方をはずしてしまうと、混乱が生じてしまう。そのイニシアチブをとれるかが、不安でした。

最初は、みなさんの技術力をリセットしてしまうようは、いいものを残して進めようかっていう話もあって、いろんなパターンを試したんです。実線を増やして影を減らすとか、何パターンか作ってて、やっぱり懐しいけどタまでの記号はなしにしようっていう方向性に落ち着きました。基準はやっぱりカキさんの設定のイメージで、その点では最初にあった方向性に落ち着いたと言えるかもしれません。

そこが一番絵作りのキモと言えますし、『UC』と他のガンダムと差別化ができますから。撮影フィルターを使わないのもその流れにあって、画面の中に余計なものを入れない方向性で統一しています。

当初は新しいやり方でしたけど、TVシリーズ作品よりも『UC』は長くやってきていますからね。今後は、自分のやりたかった部分もみんなでいけるかなって感じでいますね。

モビルスーツの戦いを丁寧に描きだすこと

——ep 1はなんといっても、序盤はジェガンの活躍に注目してしまいます。

玄馬　いわゆる量産型って、どうしても大雑把に扱われてしまう傾向にありますよね。それでも『機動戦士ガンダム』が量産型という新機軸の原点、子供のときに量産型メカが登場して、ヒーローだけのものだったロボットを、自分でも乗れるんじゃないかって思わせてくれた。でも量産型を生みだした宇宙世紀のガンダムですから、扱いは大雑把になっているのが現状です。それがep 1の序盤は量産機が活躍できるシチュエーションにあったので、冒頭のシーンは力を入れています。

——クシャトリヤに一瞬で倒されてしまうような戦いでも、ジェガンの戦い方が細かく描かれている印象です。

玄馬　冒頭の発端は、古橋（一浩）監督が「ろうに剣心」など、とても手掛けられていることもあって、とても見栄えのするアクションになっていると思います。多分、普通のシナリオの下書きだったら、ファンネル飛ぶ、ジェガン、腸にて火球になる、ぐらいの表現だったかもしれませんね。ですが今回は『ガンダムUC』という作品の1話目ですし、基準を作らないといけないと思ったんです。まず、あまり目を向けられなかった当たり前の部分が、きっちり描こうと。たとえば、爆発して火球になる、っていうのは先人たちの集大成発明です。でも今回は、そこで一歩立ち止まって、細かく描いてみようと。プロペラントタンクに当たれば爆発しますけど、他の場所なら爆発しないかもしれない。それこそ、ガンダムは腕が壊れようが、頭がなくなろうが爆発しないですよね？　それが一般機にあってもいいはずなんです。だから今回は、「被弾しても爆発しない」ケースも描いているんです。

——期待されながらも、他作品ではあまり描かれなかった指写ですね。

玄馬　昔はやっていたんですよ。今はそう各とされた部分を拾い直していると言えますね。たとえば『機動戦士ガンダム』でシャアザクのバズーカがガンダムの装甲を破壊するシーンでは、長尺を使ってシールドに穴が開く描写を断面から見たカットで描いてますよね。あれも同じだと思うんです。あの当時の情報量、作画の限界ではあるんですが、表現としてきちんと組み込まれている。そこをもう、度撮り下げて丁寧に描けば、活路を見出せるんじゃないかなと思うんです。

——今回は『逆襲のシャア』と『機動戦士ガンダムF91』の間の時代ということを意識して描かれましたか。具体的にはどのようなアプローチが行われているのでしょうか？

玄馬　基準点は『F91』ですね。実は『逆襲のシャア』は戦闘の描き方に関して、ちゃんとルールがあったんですよ。ビームは

被弾して爆発するまでに間を置くとか、ミサイルは着弾してすぐ爆発するとか設定化されているんです。ただ実際に映像を見ると、内容が詰まっているんで戦闘シーンの1カットを短くせざるをえなかったんでしょう。結局、あまり印象に残っていない。「F91」は「逆襲のシャア」を踏まえたからか、被弾してから爆発までの時間を遅めにしたり、丁寧に描かれているケースが多い。だから今回は基本軸として、「F91」のモビルスーツの動きをベースにしているんです。

――実際に動きを持見ると、モビルスーツの形をはっきり見せつつ、メリハリのある動きですよね。

玄馬　ｅｐ１は主人公機がメインじゃないという部分が大きいですね。主人公機とライバルがいると、どうしても速さのインフレが起きてしまう。特にこの後は、バンシィやナンバンさといった速い機体が登場しますからね。たえず速く動かしてしまうと、見ている人は飽きてしまうんですよ。意識しているのは、実際には速いんだけど、映像的にはしっかり見せるということです。だからｅｐ１では、動きの起伏を意識しています。もし劇中で速い設定の機体なら、それは物語中の人々が表現すればいい。でも作画での「速さ」ではなく見せ方で、速さを伝えないといけない。作画での速い動きを見せるのは、切り札やクライマックスといった物語が盛り上がるとき。速さは状況を考えて使うべき、ということを基準にしています。

――メカデザインにも携われていますが、モビルスーツの印象はいかがですか？　特異なクシャトリヤなど難しそうなイメージがありますが。

玄馬　最初、クシャトリヤは複雑で大変かと思ったら、むしろバインダーに隠れることによってボーズが限られるので、それほど難しくはなかったんです。またバインダーがあることで、シルエットでクシャトリヤとわかってもらえますから。聴しかったのはリゼルです。Ｚガンダムの系譜ではあるんですが、よく見るとスタイリッシュというよりも無骨な部分が大きい。特に背中のパーツが大きいのが問題で、ちょっと動かすとウエストをつぶし、シルエットがわからなくなってしまう。コツをつかむのになかなか苦労したんですが、今後はｅｐ１で憤れた人たちが作画するので、もっとよくなると思いますよ。

――武器では、ファンネルが兵器的に描かれているのが印象的でした。

玄馬　ファンネルはとても扱いが難しい武器ですよね。今回はコロニー内で使えるアニメーターさんから「コロニー内で使えるの？」ってご指摘があって。基本的には無重力下で使うものなんですけど、コロニーの中心部分は重力が少ないからＯＫということで。

ただ塊商すれすれにファンネルを飛ばす時には、重力がかかって制御が難しくなっている……という描写を入れているんですね。ｅｐ１はそのあたりにも注目して欲しいですね。

宇宙世紀を意識したモビルスーツのカラー

――今までとちょっと変わっていますね。

玄馬　「機動戦士ガンダム００」などは勇者シリーズの系譜が「機動戦士ガンダムＳＥＥＤ」を経由して入っていて、ハイライトをしっかりつけて彫を入れるっていうのが記号化されているんですよ。実際、何も指定しないと、自動的にそのやり方でヒカってきます。でも今回は、昔からある宇宙世紀のラインに戻すためにカトキさんのイラストをベースにしています。ハイライトを禁止にしてもらい、それだけでかなりカトキさんのイラストに近い感じになるんです。アニメではやや抑揚がない感じにも見えますけど、その分、背景にうまくなじむ感じになり、細部まで見せたいときにはフラッシュアップもできる。ただ、動かすとなるとまた問題があって。先人たちの発明したハイライトがぬけちゃったことで、動画が崩れやすいんです。だからそこは光影のバランスを工夫してみたり、あるべきフライトライティングの影響積を考えまとめにすることで、非日常感を演出しています。

――劇場版『新訳Ｚガンダム』のイメージに近いのかな？　と思ったのですが。

玄馬　カット単位では参考にさせてもらっています。ハイライトを使っていないシーンも結構あったりするんで。逆にハイライトを使っちゃダメなんだなって思ったのは、赤い機体ですね。面を描いたような光沢感になるんで。ただ基本的にハイライトは禁止にしているといつても、やりすぎると作風を古い感じにしてしまう部分でもあるんです。それを回避するために、実は露出してメカ部分や関節、スラスターやバーニアには、ワンポイントでハイライトを入れているんです。小さいことですが、それだけでも密度感が変わるんですよ。

お話を伺っていますと、作画されている人、全員で意識の統一が必要という印象ですね。

モビルスーツ描写を整理しフォーマット化する

――「機動戦士ガンダム」だと、安彦良和さんがまさにそのようなポジションに就かれていたと思います。

玄馬　そうですね。「機動戦士ガンダム」は安彦さんがコントロールされて、組み立てる上でのルールを決めていたと思います。今回はスペシャルな原画マンの方たちも多数参加していただいていて、その方は本可欠なんですが、その一方で上手い方たちほど独自の手法をもっていらっしゃる。だから独自のサブイズな絵が上がってくることもあるんです。

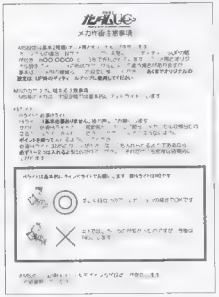
でも、そこは作品のイメージを統一するために、あえて合わせてもらっているんです。キャリアではひよ僚の倍以上の方たちばかりで、本当に申し訳ないんですが、そこはどうしてもこだわらなければいけないと思うんです。

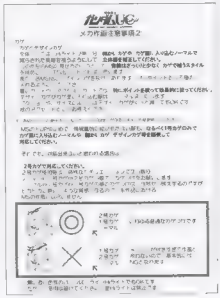
――たしかにガンダムの表現は、原画マンの方たちのこだわりから発信されたものが多かったですよね。

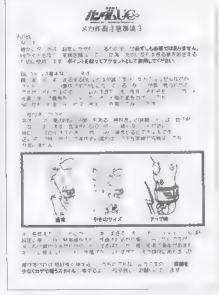
玄馬　そうですね。原画マンが独自に描いたことが、その後の基準になっていった歴史がありますよね。たとえば「Ｚガンダム」でのビーム・サーベルの表現にしても、つばぜり合いのときにパーツを分けて描く私から接触する部分を空洞にしている人もいる。表現としてはどれも面白いんですが、どうせやるならそれらを整理して、作品を体に行きわたらせたいと。そろそろ宇宙世紀を描くという点において、共通認識を徹底させないといけない段階じゃないかと思うんです。

「UC」で作られたメカ作画上の注意1

インタビュー中で立馬氏が語っているメカ作画上のルールは、数十ページに渡ってまとめられている。特に「UC」のカギとなる影付けは、作品の方向性を決める重要な要素でもあり、多くのルールが定められている。ここではその一部を紹介しよう。



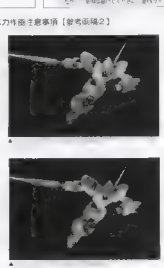


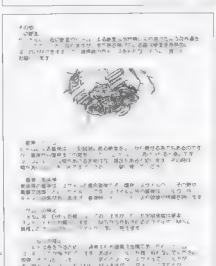


メカ作画注意事項【参考画稿1】



メカ作画注意事項【参考画稿2】

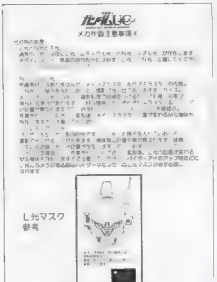


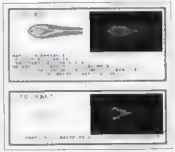


➡そのほか、撃墜時のダメージ処理はサーベル、ビーム、直撃弾などに細分化されている。モビルスーツ戦に対する監督の本気度が伝わってくるようだ。

光り物、スラスター

モビルスーツをシンプルに描く一方で、カメラアイやスラスターを適当感のある描きで描くことで、「UC」らしさを演出。光の処理も本作を作る上で、かかせないアプローチとなっている。



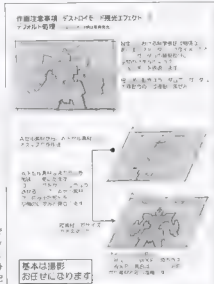


⬆スラスターはポケ素材、タッチ素材、フォルム素材、ファンシー素材に加え、N（ノズル）光の5種類の素材を複合して使用する。

L光マスク参考

➡科学的設定ではなく、あくまでキャラクターとしての魅力を引き立たせるための処理。その例が、あるのは「F-91」のような映像（分割）処理で、「作画」でも宇宙世紀のノリを感じさせる。

デストロイモード光光エフェクト



基本は撮影おまけになります。

てられていた部分が非常に大きいと思います。だからというか、自分が安彦さんのようになれるわけではありませんが、散らばっていたいろんなイメージを整理することはできるんじゃないかと思うんです。今回の作業では、過去の作品から表現をチョイスしてきました。たとえば、「第08MS小隊」と「逆襲のシャア」ではメガ粒子砲の表現が違う。じゃあどちらに合わせていくか？ということです。そのさじ加減を任せてもらえれば、全編にわたってコントロールは出来ると思います。さすがに内容が重すぎて、僕が全部引き受けるわけにはいかないですが、うまく引き寄せれば、作品全体でバランスが取れると思うんです。

――本来オリジナルからの路線がずっと続いていたら、もしかしたら確立されていた方法論なのかもしれないですね。

玄馬　やりたかったお話がちゃんと映像化できているところと、出来てない部分もあるんですが、予想以上になっている部分は、作画マンさんと撮影さんの技術ですね。こちらのイメージしていた部分よりも、はるかに高い部分で結実していたという意味では、ｅｐ１は優れたお話になると思うんです。みんなが持っている私なりのガンダムのイメージを、ｅｐ１を見ることで統一できれば、全体の精度をもっと上げていけるはずです。

――宇宙世紀ガンダムのファンからしてみれば、期待感が高まりますね。

玄馬　僕も子供のころからモデラーで、頭の中でイメージしていることはたくさんあったんですよ。でも実際に映像化されると、実は期待しているような描写って少ないですね。でもちょっとだけ、イメージって補完されるものじゃないですか？　そういう部分は、もっと掘り起こしていきたいですね。まずはｅｐ１を見ていただいて、ｅｐ２は僕の管轄ではないんですが、できるだけ口出ししていません（笑）。あとは地上戦では、また違った見せ方を考えています。宇宙での、光と影のバランスを重視した方向性とは違い、地上眺らしいメカ描写を考えていますので、期待して欲しいところですね。

――様々な意図から復活する旧型機

――ｅｐ２とｅｐ３の間隔は、かなり短期間ですが、また密度の高い映像でした。

玄馬　ｅｐ４は地上戦で大戦争状態なので、大変になることはわかっていましたから、立て直しの感数ということでバンクも増やそうという話はしていたんです。でもフタを開けてみたら、到底バンクでは対応できない。それならいちからやったほうがいい、というケースが多すぎました。それでもだいぶカロリーは減らせているんですけどね。

もともとエピソード自体が紛争物です。小説では単艦で突撃していたＺの規模が小さい、ということなんですが、あまり小規模過ぎても映像的には映えないので、それなりの戦争を見せないといけないと思うんです。結局、必要とされる演技は決まってしまいますからね。

――登場モビルスーツも、かなりの数になっていますが。

玄馬　メインのユニコーンガンダムとシナンジュ、デルタプラス、それにギラ・ズールもアンジェロとキュアロンがいて、それ以外にガランシェール隊もいる。あとはロトです。もともと小説ではロトで調査に行くことになっていますけど、元はタンクですから。そこはカトキさんと、相談してエコーズ仕様のジェガンを設定してもらって、ジャケットと頭部を変更した仕様になって行動しているからわかりやすいんです。「補付き」の機体は次から次へと出てきて、どの機体かわからなくなってしまう。そこはシンごとに識解されにくい方向性にしようという意図です。ドフッツは、本当はもうちょっと現れるところをじっくり見せたかったんですが、結構速い動きになっちゃいましたね。

意外な色の選択から設定を膨らませる

――ドラッツェがピンク色というのも衝撃的でした。

玄馬　僕らもそうです（笑）。基本的にガザDにしろ、ドラッツェにしろ、僕らの中では普通の色をイメージして作業を進めていたんです。でもガザは、カトキさんのムックによると実はグリーンだったんですね。ドラッツェも劇場版「哀訳Ｚガンダム」で白い機体が出てきたことで話を進めていたんですか？」ということで話を進めていたんですが、最終的にはカトキさんからピンクで上がってきました。

とはいえ白だとユニコーンガンダムとかぶってしまうので、確かにピンクで助かりました。設定的にも生産されたタイミングで旧ネオ・ジオン側の機体は色が違うとか、想像できますしね。たとえば、ガザとＤと同タイミングで配備されたから同じピンクで

途装されたという感じでしょうか。

――色に関しては基本的にカトキさんが決定されるのですか？

玄馬　元の色を残しつつ、カトキさんが決定したものが基本になっていますね。組織自体もハマーン率いるネオ・ジオン時代やシャアの新生ネオ・ジオン時代とはまた違いますから、そこで塗り直しがあった可能性もあるでしょうし、今はフロンタルが率いていますから、そんなに「ZZ」色が強くなくてもいいのかなと思います。

――デルタプラスは、なかなかキャラクター的に大変な色かと思いますが、いかがでしたか？

玄馬　本当はもっと暗い色なんですが、アニメ用にはブルー系が入っていますね。カトキさんの直後だとパープルに振られていますが、基本赤い機体が多いんで、ちょっと避けようという話になりまして、基準として、リディはブルー系というスタンスになったんです。青いリゼルからプラグレーのデルタプラス、そして小説のあの機体と、リディの心の変化を表すように、暗い色になっていくのが面白いんじゃないかということで、そうすることで、リディのパーソナルカラー＝青という流れもできるんじゃないかと。

再評価されるべき『ＺＺ』の機体たち

――「袖付き」の軍勢には、何気なくガザCとヒガザDが混ざっているのがたまらないですね。

玄馬　冒頭に一瞬ガザCが出ているんですが、カトキさんのムック本にもガザCがいて陸戦代わりになっている……と書いてあるんですよ（笑）。昔かれている話になって、一部をガザCに変えています。この冒頭に出ているガザCはよく見ると標準の2本線になっているんで、多分あれは隊長機なんでしょうね。他のガザDは1本線なんです。多分激戦のパイロットがバーガザCに乗り続けているのがなっていうイメージです。ドラッツェは、あんなに残っていていいのかな？っていう気もしますが（笑）。ただ足が速いというアドバンテージがあるんで、偵察や哨戒に使うことで生き残るんじゃないかなというイメージなんですよね。

――なにかに特化した機体は生き残っていくんでしょうね。アイザックもそうですし。

玄馬　他にガ・ゾウムやリゲルグといった案もあったんですよ。ただガ・ゾウムは小説に出てきますし、リゲルグはちょっと大きいし、性能も高い。それにジオンの人にとって、ゲルググって時代を変えたかもしれない可能性を秘めた機体で、思い入れがあるじゃないですか？　じゃあ出すなら、別の機会がいいかなと思いまして。

――そこでドライセンの登場になるわけですね。

玄馬　そうですね。もともと「ＺＺ」のモビルスーツを再評価したいっていう話は、カトキさんもよくされていて、「見直すとアザインがすごくおもしろい」という話になっていたんですよね。アッシュアノップすれば商品化しても通用できるアイディアが詰め込まれていると。実際、当時脚光を浴びなかったのはもったいないんです。実はドライセンって、他の機体と比較するとかなり人きいんですよ。シナンジュとクシャトリヤの間くらいの大きさなんですで。だから被弾はしても、すぐ撃墜されないように描いています。

――なるほど。トライ・プレードまで描かれるとは思いませんでした（笑）。

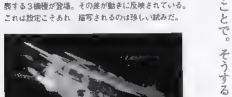
玄馬　トライ・プレードは一最初はなしにしようか……」という話もあったんですよ。そのためにカトキさんから、いろんな装備を提案していただいたので、「じゃあ全部使います！」という話になって。本来、背面にトライ・プレードが装備される場所が3個所あるんですけど、1個つぶしてサーベルラックになっていますよね、バズーカを装備する場合は、バズーカラックになっているんです。

トライ・プレードも「ＺＺ」の本編では解釈がちょっと曖昧で、ムック本でも表記が間違っていたりするんですよ　かしかGフォートレスが撃ったミサイルをトライ・プレードがデコイになって攻撃をかわしている……という記述があった んですが、「そんなシーンあったかな？」と思って見直してみたら、単純にトライ・プレードをミサイルで破壊しているのか、どんなふうにでも取れてしまう感じだったんです。

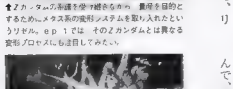
ちょっと使われ方がかわいそうだったのに描いています。

モビルスーツの機動性に言及する

注目したいのは、モビルスーツの重さだ。ep 1では通常機体　可変機体　大型機体という 宇宙世紀モビルスーツの機種が登場。その動き動きに反映されている。これは設定こそあれ、描写されるのは珍しい試みだ。



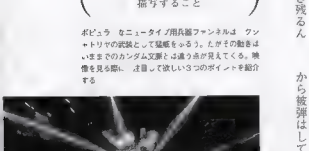
▲Zカラムの高速を受け続けるため、重視を目的とするために、メタス系の変形システムを取り入れたというリゼル。ep 1では、そのZガンダムとは異なる変形プロセスにも注目してみたい。



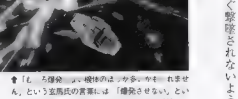
▲ヒ　ュ　サ　ヘルを抜刀するクシャトリヤの動きは重厚感あふれるもの。頼もなリゼルとは異なるカッコーであることがわる。異種格闘技戦的な戦闘の面白さも　本作の醍醐味である。

ファンネルを描写すること

ポピュラ　なニュータイプ用兵器ファンネルは　クシャトリヤの武装として猛威をふるう。ただその動きはいままでのガンダム文脈とは違う点が見えてくる。映像を見る際に、注目して欲しい３つのポイントを紹介する



▲「もう爆発　いや機体のほうがいやすいません」という玄馬氏の言葉には「爆発させない」というニュアンスも含まれているという。それは状況によってモビルスーツの能力が全く異なるということ。それを明確化するのが　ファンネルによる攻撃の描写。パイロットであるマリーダ　登場の、機体の武装やアンバックを行う手足を 等っており　行動不能にしていると考えられる



▲その構造から　本来は無重力下で100%のポテンシャルを発揮する兵器であるファンネル。ただep 1では　クシャトリヤがユニル・アーガマのリセル部隊を相手に、コロニー内で戦闘を展開。それゆえ　重力が発生する地表付近では　マリーダのファンネルの制御にクセ　バスになるというポイント　シーンも見られる。結果として　それが思わぬ事態を引き起こしてしまったのだが　。

で、そこは拾うしかないかなと。実際使うことが決まって、設定制作の方に調べてもらったんですけど、実は地上用の武器らしい（笑）。でも、まあ使えないことはないだろうということで、採用しています。

――新設定としては、ジャイアント・バズも登場していますね。

玄馬　武器が最初の段階で決まっておらず、そこでカトキさんが「シナンジュがもっているバズーカの廉価版を作る」ということで描いていただいたんです。でも実は旧キットのインストにビグ・ザン用のビーム・バズーカっていう設定があったんですよね（笑）。

旧型機と新型機のパワーバランス

――モビルスーツのパワーバランスにかなり気を使われていますよね。たとえば旧型機に猛威を振るうロト、ジェガンに対しシナンジュが一撃で倒す、というのにその縮図が感じられました。

玄馬　基本的にはそうですね。まあロトは奇襲をかけている分、上乗せはありますけど。流れの中では一進代交代とスペシャル機の台頭という印象になると思います。基本はある程度シナリオで決まっている中で、当てはめていくという感じですね。それでうまくかないようなら、別な機体に変更しようということで。

――今回はCGと作画の使い分けの絶妙さがとても印象的でした。

玄馬　まだ反省も多分にあるんですが、今後うまく活かしていきたいです。CGといってもオペレーターさんがやるものなので、ボタン1発で出来ました、っていうことではないですからね。モーションのメリハリもありますし、その部度修正や、やり取りがあって完成します。覚えてもらっても、それで全員ができるようになるわけじゃないですから。本当はジェガンやギラ・ズールなどの脇役メカをCGでやりたいんです。後ろにいくケースでも、ちょっと演技をつけてロングで飛ばしておけば、フィルムが豪華になりますからね。

――ep 4については、また新たな描写がありますね。

玄馬　ep 4は地上ですからね。このままの作画でいくと「SEED」「00」「ガンダムビルドダイバーズ」…という具合に、現在のクオリティで作画されて撮影されると、「地上の作画はあのような感じになる」というのが想像がつきます。現在は、それとは違うことを追求するために、かなり変則的な形で影の付け方をやり直しています。細かい影を一杯入れるという方向性を1回捨てて、今回はB1影などを使えるように、撮影の方と実験中です。うまくいけば空気感のある感じの影になると思いますよ。それは一つの世界観にあった地上世界の影という感じですね。そこは「UC」の中の地上世界を作らないとダメなんです。「UC」は冒頭から影がキモですからね。

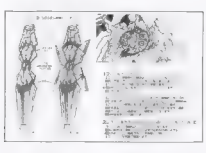
ep 3は僕的に反省点も多かったんですが、この反省点を活かして今後につなげていきたいです。もちろん、地上ならではのモビルスーツもいっぱい出て、大変なことになっています（笑）。

※グレートメカニック DX11、DX16 掲載のインタビュー、新規収録部分を加えました。

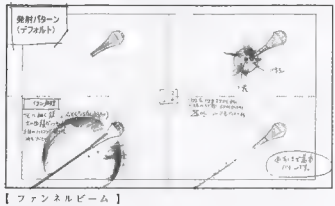
『UC』で作られたメカ作画上の注意2



【ビームサーベル】
機種　制力ごとに決められたビ ム サ ヘルのイメージ。ビーム光も基本的に本作では特力ごとに異なっている。

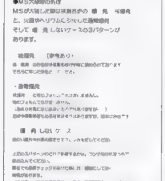


【Iフィールド】
特殊なエフェクトという人ば、Iフィールドの処理も重要な要素。発生のタイミング　発生サイズ、光の種類といった様々な決めごとの上に成り立っている。



【ファンネルビーム】
これまではある程度画面マンに一任されていたファンネル処理も、エフェクトから発射パターンまで体系化されている。

【爆発説明】



【スラスター説明】



爆発パターンも大きかに3種類が設定されており ep 1でも印象的だった「爆発しない」ケースも。メインスラスター、サブスラスター、姿勢制御バーニアによって描き方が異なる。

【インタビュー●メカニカルデザイン】

石垣純哉

ナビゲーター／設定協力

関西リョウジ

Ryoji Sekinishi

Junya Ishigaki

長年培われた宇宙世紀のデザイン、
そしてカトキハジメ氏が描くベースデザイン。
多くの要素を内包する「UC」の中で、
様々なデザインをつなぎあわせ、
判断基準を構築したのが石垣純哉氏だ。
過去のデザインのディテールアップ、
存在しないデザインの構築、
画面の密度を上げること……。
その仕事は、まさに最前線での戦い。
石垣氏ご本人と、
当時の状況を知る関西リョウジ氏に、
作品の根幹を支える
デザインワークについてお聞きした。



2010年代に描かれる宇宙世紀の屋台骨を支える

――「UC」のデザインに関しては、どのような方向性を意識されましたか？

石垣　個人的には、あまり宇宙世紀のガンダムということは意識せず、画面映えや作画のしやすさを優先して作業を進めた感じですね。「UC」の作業に入る前までは、まさかあれほどの画面のクオリティを追求する作品とは思っていなかったんです。言ってしまえばテレビシリーズをちょっと豪華にしたくらいの作品なのかと。

でも最初の打ち合わせが熱く長時間だったので、「ガンダム」ってこんなに大変な作品だったかな？」って（笑）。

関西　「UC」のアニメ企画が動き出したとき、メカ的にどのような方向性で行くか、まったくゼロからのスタートでした。最初に「カトキ（ハジメ）さんや石垣さん、佐山（善則）さんなど、デザイナー陣がいらしたものの、だれになにをお願いするか、というのはある程度までしか決まっていなかったんです。

その流れから作業を進めていただく中で、それぞれのデザイナーさんがやりやすい方向性で、分担が決まっていったという感じです。その中で、石垣さんにはコックピットのデザインに加え、戦艦系、特にeps1でメインとなるガランシェールについてやっていただくことになりました。

石垣　コックピットに関しては、基本的に「逆襲のシャア」のデザインがあるので、それをブラッシュアップするという方向性ですね。まず、「コックピットをCGにしては？」と提案してみたんですよ。そのほうが作

Profile

いしがき・じゅんや●メカニカルデザイナー。「機動戦士ガンダムF91」（デザイン協力）を皮切りに、最新の「機動戦士ガンダムAGE」まで数多くのガンダム作品に参加。「マクロスゼロ」をはじめとするマクロスシリーズにも参加し、「マクロスF」では、マクロス・クォーターなども担当。様々な作品で、緻密なコクピット描写を手掛ける。

せきにし・りょうじ●設定制作、設定協力として「機動戦士ガンダムUC」に参加。「UC」関連の外伝作品にも携わり、「UC」設定面の要として活躍する。

画さんも楽だろうし、デザインもる3Dモデルで詰めればいいかと、思っていたのですが……実際には作画のガイドとして使用されています。手描きの線というところにアニメーターさんのこだわりがあるので、結果としてはよかったかな、と。

関西　石垣さん的にも「逆襲のシャア」のデザインはもちろん大切にされていますが、さすがに20数年前の作品だけに、そのまま持ってくることはできません。そこで2010年代の現在の見せ方として再デザインをという感じで、石垣さんに全面的にお願いしたことになります。石垣さんのアレンジは、作画映えするので、3Dのままに置いてしまうと、設定画のちょっとした柔らかさが出にくいので、ガイドにはいい判断だと思いますよ。一方でユニコーンガンダムのような、新しいコックピットはCGで作っていますね。

石垣　ディテールに関しては、メカ関連の打ち合わせで玄馬（宣彦）さんからのリクエストに合わせてディテールを加えています。ヘッドレストの脇や、コントロールグリップ周辺等に光るポイントを設けたのは、コックピット内は基本的に暗いでしょうから、そのポイントに視聴者の目を引き付けることによって、作画さんは他の部分は描きこまなくても大丈夫……ってことを意図したんですが、しっかり描き込んでありましたね（笑）。

シナンジュは、大きなアレンジも加えられていますよね。

石垣　シナンジュは、元々連邦のコックピットにサイコミュのフードが付くという設定でしたので、それに少し色気をつけ足した感じです。

関西　元々はフードが乗っかるだけだったんですが、石垣さんのアイディアで、バイクのカウル的な意匠気を取り入れようという方向性になり、ヒロイックな感じになりましたね。

石垣　シナンジュのコックピットのフロントコンソールに、シナンジュの胸にあるのと同じような模様を付けています。

画面でシナンジュがバストショットで迫ってくるカットから、コックピットのフル・フロンタルにオーバーラップすると、シナンジュの外観とコックピットのフロンタルがシンクロして見えることを狙ってのことです。ちょっと漫画っぽいですが、フロンタルには合っていらんじゃないかと思いまして。

過剰なディテールよりも画面としてのバランスを重視する

――ディテールアップする際には、どのような点を意識されたのでしょうか？

石垣　必要以上には入れたくないと思っていたんです。ただ『UC』が画面密度の濃い作品になった以上、それは無視できないですよね。壁などの背景となるモノへは、細かなパーツ状のディテールというよりも、グラフィック的なラインでディテールが入っている様に見せる。艦船ではありますが、ガランシェールはシルエットが美しいので、それを損なわないようにラインや小さなフィンを足して情報量を増やしています。

――ガランシェールは、小型ながらクシャトリヤを搭載するのが驚きでした。

石垣　ガランシェールはちょっと大変でしたね（笑）。全長が決まっていて、クシャトリヤが入る…角形のブロックが中にあるっていう制約がありましたから。カトキさんのデザインに、小倉さんの描きされたCGによる内部構造のレイアウト図をミキシングして形にしたので、ちょっと太めになってしまって。個人的にはベスとなったカトキさんの画稿が、シンプルで好みだったんですけどね。

関西　クシャトリヤが中心にあり、三方向にギラ・ズールが入れる大きさを検証していただいたんですが、本当に隙間がない状態でした。数億的な部分とアザインのイメージを、うまくまとめていただいたという感じですね。

――艦船ですと、どうしてもアップになるカットが多いですよね。

関西　モビルスーツですと、アップになったときはツルッとした外観で耐えられるんですが、ガランシェールなどの艦船ではそうもいかないんですね。アップ時のディテールに関しては、石垣さんに原画に直接ディテールを足してもらうということをお願いしています。現在『UC』の艦船に関しては、すべてそのやり方で進めているんです。

石垣　艦船の登場するカットでは、手前でモビルスーツがアクションしているケースが多く、その場合はディテールを入れても効果的ではないので、あまり密になっていない箇所を中心に、影が出るようにパーツを置いたりと、線だけを足すのでなくパーツを置いて密度感を出すようにしています。

関西　ディテールというよりは、全体としての完成度を高めるという意味合いが強いかもしれません。その判断基準を、石垣さんにお任せしている部分はありますね。デザイナーの仕事を越えて、場面としての方向性やクオリティコントロールという面でも、『UC』にとってすごく大きな存在です。

石垣　ep 1には登場するアナハイムの訓練場や座席のシーンがありますが、カトキさんが別のガンダム作品用には描かれた画稿を元に、そのディテールをほぼトレースして描いています。臨場感はアップ設定がないので、他の部分を参考に描いたんですが、画面ではほとんどわからなかったですね（笑）。

あとは被弾しているザクのウィザーの固定具も描き足していますね。モビルスーツ自体を人ディテールをれるのって、プラモデルならいいんですが絵だとディテール線をどこまで意識していけばいいのかというのは、かっこよくディテールの線を入れられれば良いんだけど、線を入れることで、みっともなくなるくらいだったら、緊感を足すとか、固定具を足す程度の方が考え方として良いかなと思うんです。

ザクってシンプルじゃないですか？『機動戦士ガンダム』を見て育った世代としては、過度にディテールが入ったザクには違和感があって。メカデザイナーの線だけど、安彦（良和）さんが描いたようなザクというのが自分にとって理想なんです（笑）。訓練場のザクについては、古橋（一浩）監督からギラ・ドーガからにしたいという要望があって、この胸に開いた穴とその佈さをがっつり見せたいという意図でした。

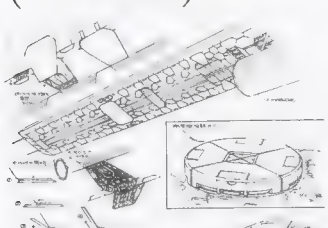
細部へのこだわりが緻密なアクションを裏付ける

――ネェル・アーガマなどの細部の設定も

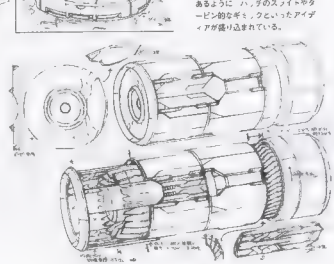
石垣さんのご担当ですね。

関西　古い戦機については、ディテールが過去設定のままだったり、またカトキさんの設定はロング（遠景）のイラストが基本でした。そこで、艦船の判断基準は石垣さんにという流れでネェル・アーガマなども石垣さんにディテールをお願いすることになりました。

ネェル・アーガマ
ハイパー・メガ粒子砲　設定ラフ



←■石垣氏によるハイパー・メガ粒子砲のラフ案。インタビュー中にもあるように、ハッチのスライドやタービン的なギミックといったアイディアが盛り込まれている。



石垣　ネェル・アーガマはカトキさんの画稿があったので、僕はそれを参考にディテールを足した程度ですね。ネェル・アーガマはブリッジのアップの設定がなかったので、アーガマのブリッジの設定を参考に、カトキさんの画稿バランスに合わせました。

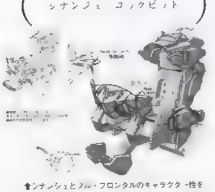
　個人的に気に入っているのはｅｐ２では主砲を真上に撃つギミックです。「垂直方向に撃ってるようにしてほしい」と言われて、どうすれば成立するんだろうって考え、例えばエマージェンシー的なメンテナンスで、機関部を露出させるケースがあって、それは正規の運用方ではないけれど、撃つことは可能だと。ですから、出力は半分ぐらいです、と。それと３Ｄでの描写なので、各部が連動して動いていく気持ちよさも楽しんでもらえればと思いました。暗いシーンだったので、あまり反応がなかったのが残念でしたが（笑）。反応としては、ｅｐ３のハイパー・メガ粒子砲のほうが大きかったですね。

ネェル・アーガマ
主砲設定ラフ



↑上部に向けて撃つために、基盤が露出して、もと砲、メカニカルなディテールに加え、天面基甲の展開などギミック面でもこだわりが感じられる。

シナンジュ　コックピット



↑シナンジュとユニコーンのキャラクター性を際立たせるポイントとなるコックピット。その出自を象徴させるポイントとして　連邦開コックピットがヘース。手描きで部たにディテールが描き加えられた。

――あの発射シーンはスペクタクルでした。

石垣　発射シーケンスの打ち合わせのときに、カトキさんもいらしたのでカタパルトドにリング状のガイドリングが印象的なものが見えるのはどうでしょうって聞いてみたんです。かっこいいんですけど、『ガンダム』的というより「スタートレック」的ですかねぇ。特にＮＧが出なかったので、味付けとしてやってみようということになりました。

　それと発射口は最初はデザイン画通りにするつもりだったんですが、何かギミックがほしいということで、夜逆くに古橋監督や玄馬さんやＣＧの藤江さんたちと話し合って、最終的にカメラの絞りのイメージになりました。『機動戦士ガンダム００８３スターダストメモリー』のデンドロビウムのコフィールドのカバーが同様に展開していましたので、そのイメージにジェットタービンの内部が開いて回転している感じを足しました。これはいろんな方から格好いいと言われて、苦労した甲斐があったなと思いました。

――細部までこだわられている印象です。

石垣　かなり細かい部分もこだわっていますからね。メインカタパルトの下の台形のハッチの中には、ガイドリングの発生部があって、ハイパー・メガ粒子砲を撃つ時には単純に９０度開くように考えていたのですが、画面では見えないかも知れない箇所を作り込んだり、細かいデザインにして大変になるのは無駄に思えたので、カタパルト下のテーパーに沿うような形でスライドす

るようにしたんです。開きながらもハッチの裏側は見えない。

関西　ネェル・アーガマは本当に大変だったんですが、砲塔などの細部のデザインを始め、これが教科書になりました。他のラー・カイラムやモビルスーツにも反映できたので、後の作業がかなり楽になったんです。

映像で確認したくなる細部へのこだわり

石垣　ep 1ではトロハチのフィニッシュも担当しましたね。追加で足された細かなパーツもあり、清書がはかどらず（笑）。内部のこだわりポイントは、キャノピーの開閉ボタンです（笑）。工事用のエレベーターなどにある、昇降用のでっかいボタンのイメージですね。現実でも最新式のクレーン車などのコンソールでさえ、細かいボタンがあるのではなく、だいたい何か出来るのかイメージできるようになっています。車中でバナージが足でボタンを蹴ってキャノピーを閉める……というシーンがあって、トロハチというメカのキャラクター性を伝える意味でも、シートとしても良かったなと思いました。コントロールスティックには十字キーもあり、チュートリアルがなくても、感覚である程度は操作できるという表現です。小説とちょっと違うのは、車中で一手でアレーキをかける」というシーンがあり、古橋監督からのリクエストで親指可動域を広くしてあります。

――生活や仕事と密着している機械の面白さがありますね。

石垣　昔段の僕は大雑把で、あまり細かいことは気にしないんですが、「UC」はマジメな作品なので（笑）。もし自分がデザインするとすれば、もうちょっと描きやすいような方向性でまとめていただいます。

――もう一度映像で確認したくなりますね。

石垣　あとep 2で忘れてはいけないのが、プロテタルのマスクの裏側（笑）。最初、発注されたときは「どうすればいいのさ……」って悩みましたね。目のところが透けているのか、透けていないなどのような視覚伝達システムなんだろう、網膜に情報などを投影するシステムなのかな、とか。人体の眼球の構造や周辺の筋繊維のレイアウトを参考にデザインしたんですが、それは気持ち悪いと言われてしまい……（笑）。それをグラフィック化したものでOKになりました。他作品ならBLでつぶすところでしょうが、隠すとうえないという「UC」の恐ろしさがわかりますね（笑）。

――とても現場に密着されて作業をされている印象ですね。

石垣　それ程密着していませんし、デザインの点数もあまり多くないんですよ（笑）。

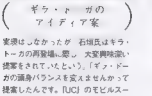
関西　いやいや、石垣さんのお仕事は最初のルール作りから始まり、ディテールの基準作りなど根幹部分の設定を特化してやっていただいてますから、実は相当な点数です。単純に作画さんに回すような設定ではないというだけです。

――今回のお話でも、いかに細部まで携わっているかがわかると思います。

石垣　ep 2の作業をやっているときは、まだep 1に対しての市場のリアクションがない期間だったので、「こんなにこだわる必要があるのかな」と思っていたんです。でもこのこだわりが大事だったのかなって、ファンのみなさんに喜んでもらって、セールス的にも結果を出しているので、頑張って良かったなと思います。



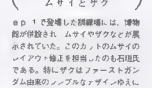
（ギラ・ドーガのアイディア案）



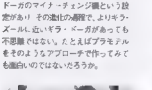
（ギラ・ドーガの再登場）



（訓練場のムサとザク）



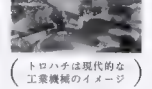
（トロハチは現代的な工業機械のイメージ）



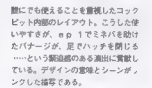
（ネェル　アーガマ艦内のイレギュラーな使い方）



（ハイパー・メガ粒子砲へのこだわり）



（本当にタイトなガランシェール内部）



（フロンタルのマスクの裏側）

ギラ・ドーガの再登場は、思い、大変興味深い提案をされて、いたという。『ギラ・ドーガの頭身バランスを変えませんかって提案してたんです。『UC』のモビルスーツは、全体的にスタイリッシュで等身が高いので、それに合わせるイメージですね。新ファインシャぎないんですが、映像表現として面白いんじゃないかって。実は『UC』の世界では、ギラ・トーガも一の頭身かも　っていう感じですね。そもそもギラ・ールはギラ・ドーガのマイナ・チェンジ機という設定があり、その流れの線で、よりキラ・ズールに近いギラ・ーガがあっても不思議ではない。たとえばプラモデルをそのようなアプローチで作ってみても面白いのではないだろうか。

ep 2に、おける石垣氏のこだわりポイントが　宇宙開発ノーン、基盤のディテール　CGを意識したモミュアルと、反骨は少なかったというがかなり手の込んでいるシーンである。

クシャトリヤとギラ・ズールを3機搭載するというガランシェール。設定と全長　そしてベースデザインという制約の中で、それぞれの宝箱を曲げることなく収まれる。石垣氏の玄人好みなデザインの真骨頂は　このガランシェールに現れているのかもしれない。

実はフロンタルのマスクの裏側もデザインされ、石垣氏が手掛けている。顔面構成上の要請にこだ各部で絶たにデザインが起こされた。こうした隠蔽な状況でも　石垣氏は手腕を発揮する。

MS review

モビルスーツ設定

モビルスーツの進化の過渡期にあるU.C.0096年。
それは一年戦争から続くモビルスーツ像と、
未来への分岐点。
新たなる世紀の到来を控えた今、
モビルスーツはどのような進化を果たすのか。
「ラプラスの箱」をめぐる戦いの中から、
その答えが見出せるかもしれない。

アイコンの説明


DETAIL ➡ 詳細


WEAPON ➡ 武装

RX-0

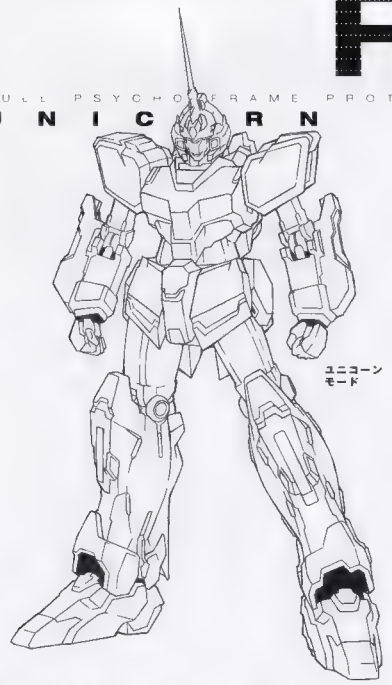
FULL PSYCHO-FRAME PROTOTYPE MOBILE SUIT

UNICORN GUNDAM

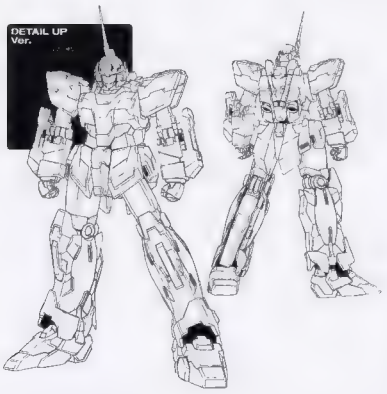
フル サイコフレーム実装試作MS

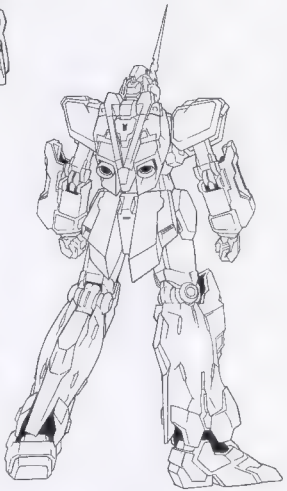
ユニコーン ガンダム

全　　高　19.7m（21.7m）
本体重量　23.7t
全備重量　42.1t
パイロット　バナージ・リンクス
武　　装　ヒーム・サーベル
　　ヒーム・トンファー
　　ビーム・マグナム
　　60mmバルカン砲
　　ハイパー・バズーカ
　　ノールト
　　（　）内はデストロイモード



ユニコーン
モード



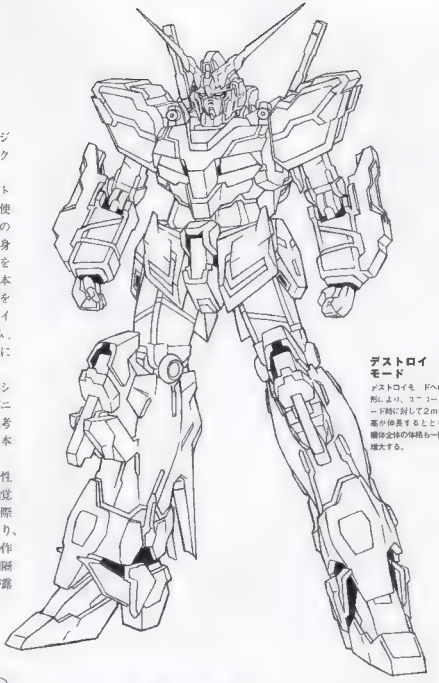


ユニコーンガンダムは、第二次ネオ・ジオン戦争終結後、アナハイム・エレクトロニクス社が開発した試作MS。

それまでサイコフレームは、コックピット周りの構造材などとして機体の一部にしか使用されていなかったが、本機において機体の基礎構造である、ムーバブル・フレーム全身へのサイコフレーム化が実現された。これをフル・サイコフレームという。これにより本機は従来のMSを遥かに超えた機体追従性を獲得している。さらに思考操縦システム「インテンション・オートマチック・システム」が搭載され、反応速度や動作精度は、手動による操縦を凌駕している。

また本機には、NT-Dと呼ばれる特殊なシステムが搭載されており、敵パイロットがニュータイプや強化人間である場合、その思考波を感知することにより自動的に発動し、本機はデストロイモードに変身する。

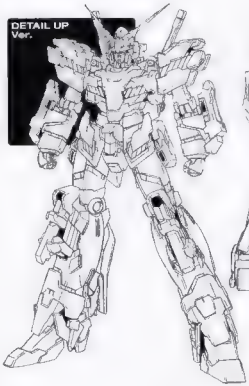
デストロイモードにおいて、本機はその性能限界で稼働することが可能で、人間の知覚を超える機動性能を発揮する。ただしその際のパイロットの肉体への負荷は多大であり、稼働限界は5分ほどとされている。NT-D作動時のデストロイモードでは、装甲板の間隙が開き各部から発光したサイコフレームが露出し、その輝きに機体が包まれる。



デストロイモード

デストロイモードへの変形により、ユニコーンモード時に対して2mも全高が伸長するとともに機体全体の体格も一回り増大する。



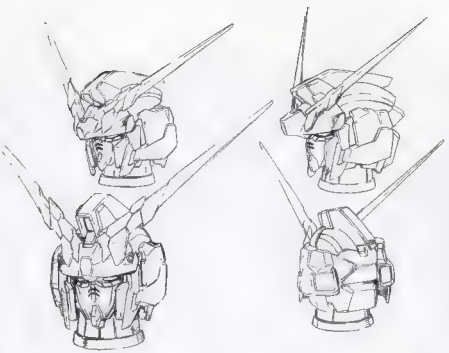




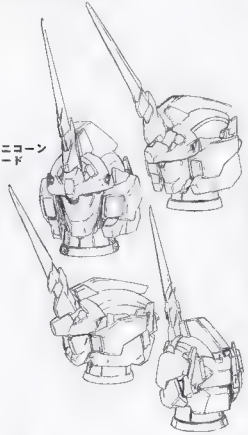
1 頭部

ユニコーンモードにおいて一本角状になった頭部ブレードアンテナが、デストロイモードでは左右に割れてV字型に変形、またカメラアイを覆っていたゴーグル状のフェイスカバーも展開する。

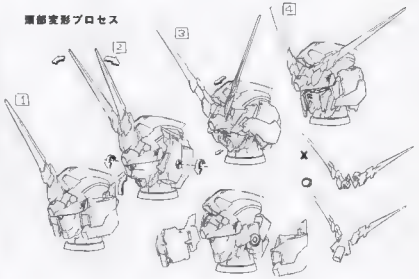
デストロイモード

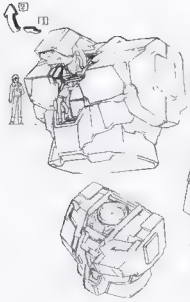


ユニコーンモード



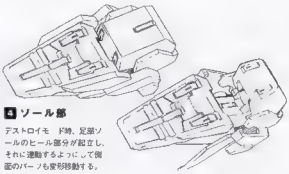
頭部変形プロセス





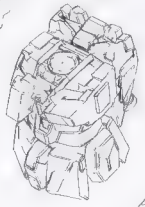
2 コックピット

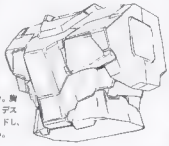
胸部中央に配置されたコックピット。胸部装甲のハッチがエジェクト開き、全天周モニターの前方正面パーツが、スライドして開きパイロットが搭乗する。



4 ソール部

デストロイモード時、足部ソールのヒール部分が起立し、それに連動するようにして側面のパーツも変形移動する。





3 ボディパーツ

ユニコーンモードのボディパーツ。胸部装甲の継ぎ目などは開ている。デストロイモードでは装甲がスライドし、内部のサイコフレームが露出する。

DETAIL

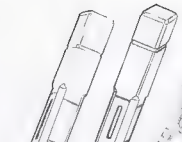
1 頭部
2 コックピット
3 ボディパーツ
4 ソール部

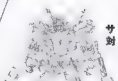


WEAPON

A ビーム・サーベル／ビーム・トンファー

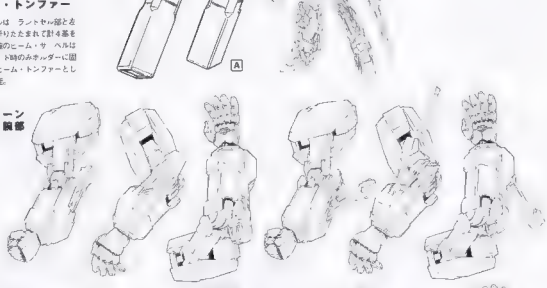
ビームサーベルは、ラントセル部とその前腕部に折りたたまれて計4基を搭載する。両腕のビーム・サーベルはデストロイモード時のみサイドスカートに固定することでビーム・トンファーとしての使用も可能。



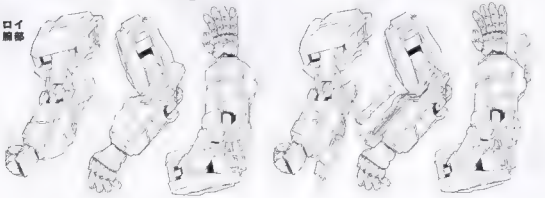


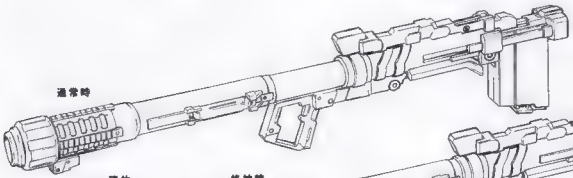
サイズ対比

ユニコーンモード腕部



デストロイモード腕部





通常時

弾体

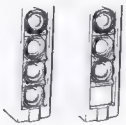
格納時

弾倉

給弾プロセス

B ハイパー・バズーカ

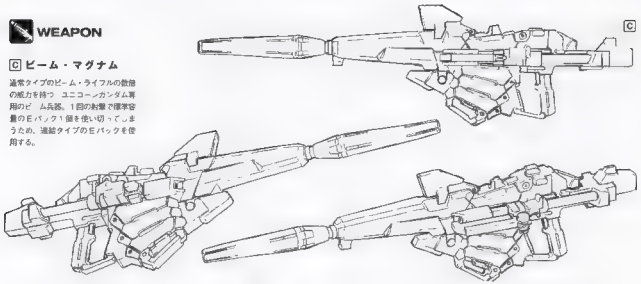
地球連邦軍の標準的なMS用兵装を、ユニコーンガンダム用に改修したもの。散弾など弾種を変更することで、様々な戦闘に対応できる。非使用時には機身を折畳してバックパックに固定する。



WEAPON

C ビーム・マグナム

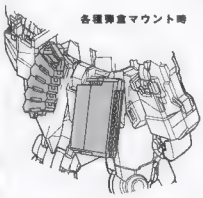
通常タイプのビーム・ライフルの数倍の威力を持つ ユニコーンガンダム専用のビ ム兵器。1回の射撃で標準容量のEパック1個を使い切ってしまうため、連結タイプのEパックを使用する。

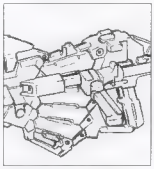


ビーム・
マグナムの
マウント時



各種弾倉マウント時

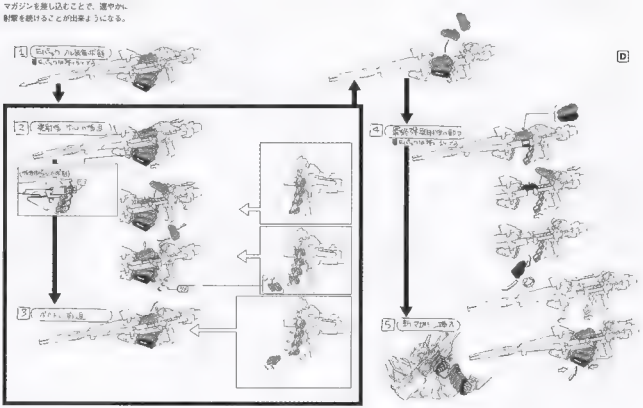




サイドグリップ展開時

D マグチェンジプロセス

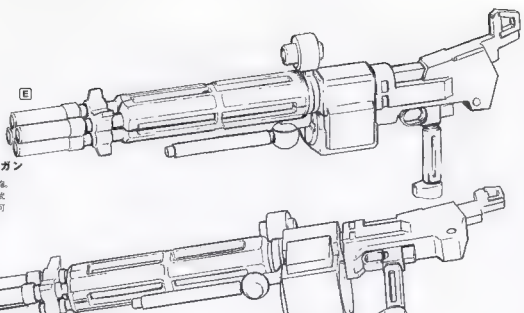
ビーム・マグナムにおける連結タイプEパックの動作とEパックマガジンの交換手順。銃の下部からEパックマガジンを差し込むことで、速やかに射撃を続けることが出来るようになる。



WEAPON

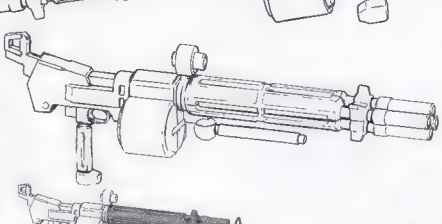
E ビーム・ガトリングガン

銃身を4本束ねた大型のビーム機関砲。元々はウンドワ ー用に開発された武装が ユニコ ンガンダムでも使用可能。



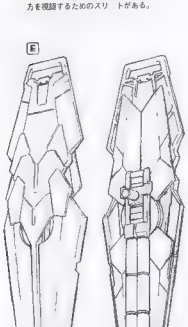
サイズ対比

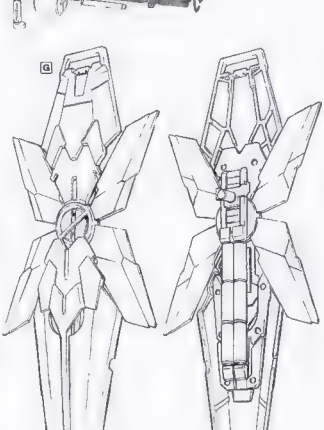




F シールド

ｌフィールド・バリアを展開可能な専用シ ルド。ユニコーンモード時においてもバリアを作動させることができる。上部にはシールドを構えながら前方を視認するためのスリ トがある。







シールド中央のウイング無し状態

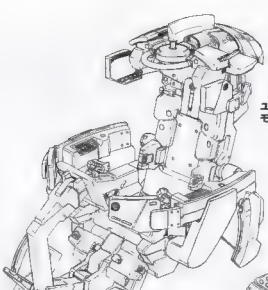
G シールド ｌフィールド展開

ノ ルド中央に１フィールド・シェネレー タ を内蔵。ァストロイモード時には、シールド中央のサイ ｝フレームパーツがスライドして放射状に開く。

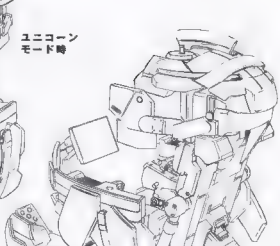
DETAIL

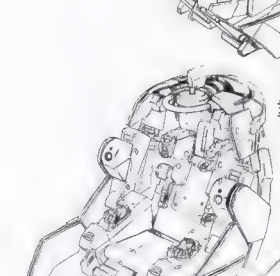
コックピット

デストロイモード時はシートがリクライニングし、その操縦はサイコフレームによってパイロットの思考波がダイレクトに機体に伝達され行う。



ユニコーンモード時





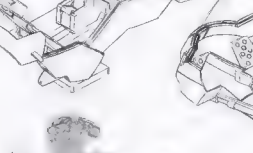
デストロイモード時

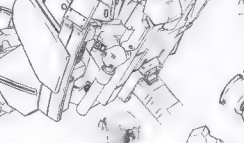


生体スキャナー

ユニコーンガンダムには、特定のパイロットのみを操縦可能とする生体認証システムを搭載。コクピットの中央パネルに右手をかざし、さらに声紋データを読み込むことで登録される。







1 2 3

補助シート

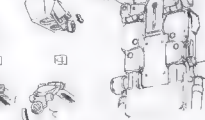
ユニコーンガンダムは基本単座だが、一時的に補助シートが設置された。正規シートの基部に補助シートの基部が接合されている。機能や強度は一分であり、また取り外しも容易に行える。

コントロールグリップ

ユニコーンモード時は通常のMSと同様に、レバー型のグリップにより操縦を行うが、デストロイモードでは思考波による操縦となる。



ユニコーンモード時

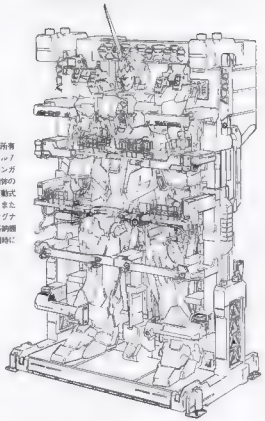


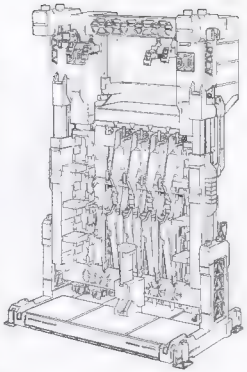
デストロイモード時

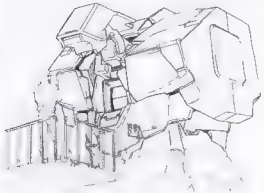
DETAIL

ユニコーンガンダム専用ケージ

アナハイム・エレクトロニクス社所有の宇宙コロニー・インダストリアルで、機動テスト実施中の"ユニコーンガンダム"と整備用の専用ケージ。機体の各所にアクセスしやすいよう、可動式の作業台が複数設置されている。また機体固定場所の両側には、マグナムやシールドなどの各種武装の格納庫となっており、これらの整備も同時に行われていた。



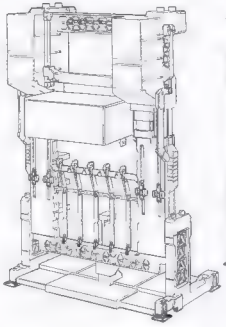


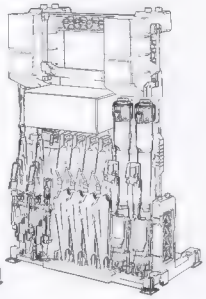




アクセスハッチ

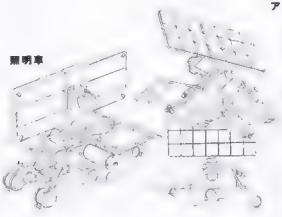
アクセスハッチ内に外部端子が設けられている。



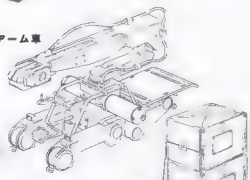


各種作業車

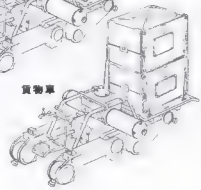
機動テストが進むユニコーンガンダム整備場に配備されていた照明車などの各種作業車。車体下部の台車は各車共通のものが使用されている。



照明車



アーム車



貨物車

RGZ-95

E F S F M A [illegible]-PRODUCED TRANSFORMABLE MOBILE SUI

R [illegible] Z E L



地球連邦軍量産型可変MS

リゼル

型式番号	RGZ-95
全高	20.5m
本体重量	25.8t
全備重量	57.6t
ジェネレーター出力	2220kw
スラスター総推力	81500kg
センサー有効半径	14920m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	リディ・マ・サナス・キマレ 地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル ロング・ビーム・サーベル ビーム・ライフル グレネード・ランチャー 60mmバルカン砲 ビーム・キャノン シールド

リゼルは、グリプス戦役で活躍したZガンダムの量産化を目標に開発された可変MSだ。先行開発機のリ・ガズィが、バック・ウェポン・システムで可変機構を代用していたのに対して、本機は単体での可変機構を装備し、より弾力的運用を可能とした。

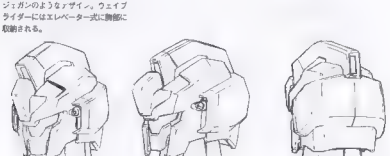
また複雑な変形機構は、簡易可変型であるMSA-005メタス方式を導入、そしてジェガンと可能な限り部品規格の共有化を図り、大幅なコストダウンと高い整備性を実現している。

これまでのZガンダム系列の機体が、高性能ゆえに持っていた操作性における神経質な特性に対しても改善を加え、不安定になりがちな出力特性をリミッターにより引き下げ、新型のOSによるコントロール・サポートにより、熟練パイロットでなくとも、その性能を発揮できる。

また、その名前も「リファイン・ゼータ・ガンダム」の略語であったリ・ガズィのように、「リファイン・ゼータ・エスコート・リーダー」の頭文字から取られている。その名からもこの機体の特性が分かる。

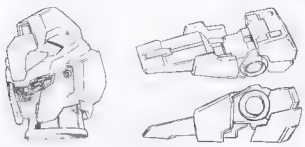
1 頭部

頭部はメインカメラをバイザーで覆うジェガンのようなアザイム。ウェイブライダーにはエレベーター式に胸部に収納される。



2 ソール部

WR形態への変形時、足部のつま先パーツが下方に折りたたまれる。これは大気圏内飛行時の空気抵抗を減らすことにも寄与していると考えられる。

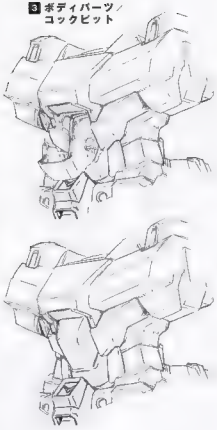


DETAIL

1 頭部
2 ソール部
3 ボディパーツ コクピット



3 ボディパーツ／コックピット





WEAPON

A ビーム・ライフル

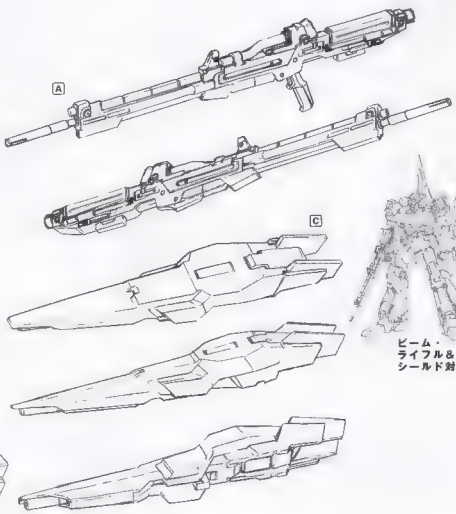
主武装としてビ・ム・ライフルを装備。Zガンダムのビーム・ライフル同様 銃口部にビ ム刃を形成しロング・ビーム・サーベルとして使用することもできる。

B ビーム・サーベル

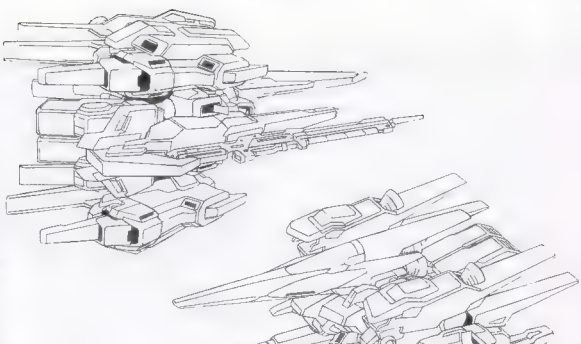
両前腕部には最大2基ずつのビーム・サーベルを装備することが可能。収納部分はユニット化されており グレネード・ランチャ ど選択しての装備が可能となっている。

C シールド

専用ノ ルトは先端部分にビ ム キャノンを装備。WR形態時にはメインの武装として使用される。後端の2枚のブレードは、近接戦闘において打突攻撃などにも使用される。

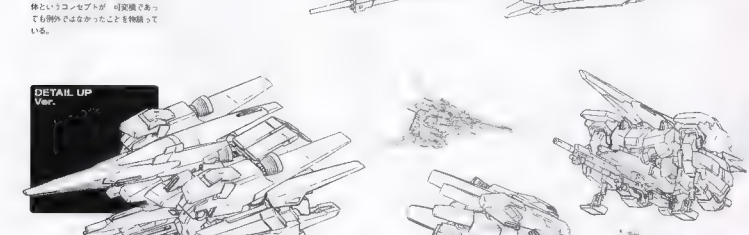


ビーム・ライフル&シールド対比



WAVE RIDER

グリプス戦役において高い機動力と攻撃力を発揮し、エゥーゴの主力として活躍したのがZガンダムだが、リゼルはその機能でもあった WR への変形を、簡易型とはいえ搭載している。WR形態時　機体各部のスラスタ　を後方などの一方向へ向けて収束することにより、航宙戦闘機としても高い機動力を獲得することができた。開発当初からサブ　フライト・システムとしての役目も期待されており　背部ラントセルには、MSが掴むためのグリップが装備されている。このメンテセルは任務や用途に合わせて換装が可能となってあり　様々な用途に使用が可能であった。こうしたユニットのシステムは、当時の地球連邦軍が押し進めていた、一機で多種の作戦に投入できる機体というコンセプトが　可変機であっても例外ではなかったことを物語っている。





変形シークエンス

①MS形態から。②腰部が胸部へ収納され、ビーム・ライフルのグリップが収納される。③脚部装甲が上方に開いて行く。④足部つま先が折りたたまれるとともに、両脚部が機体の左右側面に移動。⑤ビーム・ライフルは 90 度回転して機体前面中央に固定。背部ラントセルのスラスター部が左右へ展開。⑥両脚が折りたたまれ　機体側面をカバー する。⑦WR形態への変形完了。各関節などにはマグネット・コーティングが施され　変形は 05 秒という短時間で完了する。

RGZ-95C

E F S F MASS PROD… …FORMABLE MOBILE SUI

ReZEL(CO… …DER TYPE)

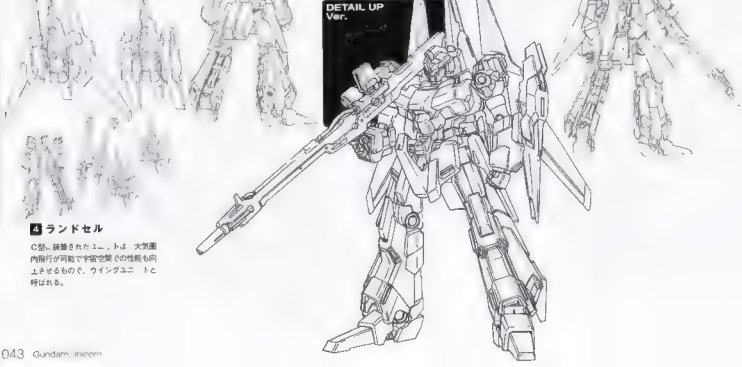
地球連邦軍量産型可変MS

リゼル（隊長機）

型式番号	RGZ-95C
全高	20.5m
本体重量	28.1t
全備重量	62.8t
ジェネレーター出力	2220kw
スラスター総推力	85400kg
センサー有効半径	14920m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ノーム・バシリュック
武装	ビーム サーベル メガ ビーム ランチャー ヴェト ランチャー 60mmバルカン砲 ビーム キャノン・ノールト

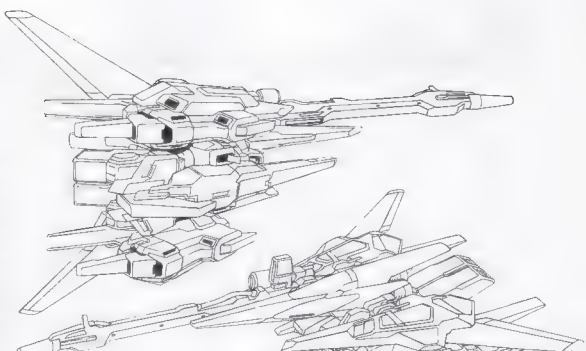
量産型可変MSとして大成功を納めたリゼルだったが、その基本性能の高さに対し、出力特性の変動が激しく、その操縦は難しいとも評され、どんなパイロットにも扱えるように、機体の限界性能を引き下げるリミッター処理が施されていた。これに対し、熟練の操縦者や精鋭部隊向けにリミッター上限を解除し、それにともない増加する機体への負荷に対応したフレームの補強などが加えられた特別仕様機が開発された。

リゼルC型（隊長機）と呼ばれるこのタイプは、エースパイロット用や各MS部隊の指揮官用などとして配備され、熟練パイロットたちの操縦により、高い戦闘力を発揮した。このC型とエース・パイロットたちとのコンビの登場により、ようやくリゼルはその本来の性能のすべてを、見せることができたということができるだろう。



4 ランドセル

C型へ換装されたユニットは、大気圏内飛行が可能で宇宙空間での性能も向上させるもので、ウイングユニットと呼ばれる。



WAVE RIDER

リゼルC型は　WR形態時に大気圏内飛行を可能とするウィングバインダを装備した　ウイングユニットが装着された。このユニットを装着することで、大気圏内だけでなく宇宙空間飛行においても、スラスタ　推力の余裕分を活かすことなどで　高い機動力や運動性能を得ることができた。基礎設計がリゼルと同規格のため　標準型のボックスユニットや強襲型のディフェンサ　ユニットといったユニットも装備可能であったが、多くの熟練パイロットたちはウィングユニットを好んだという。WRへの変形手順などはリゼルと大差はないが、主要装備であるメガ・ビーム・ランチャー装備時には　背部右側にメガ・ビ　ム・ランチャーが固定される。

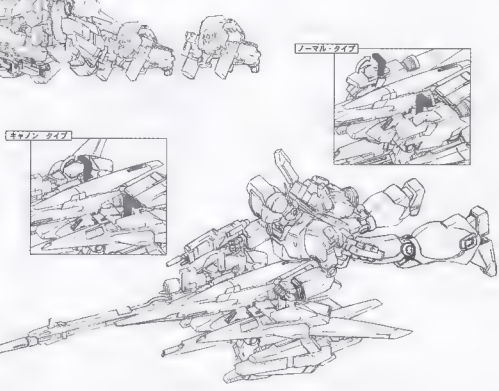






MS牽引時





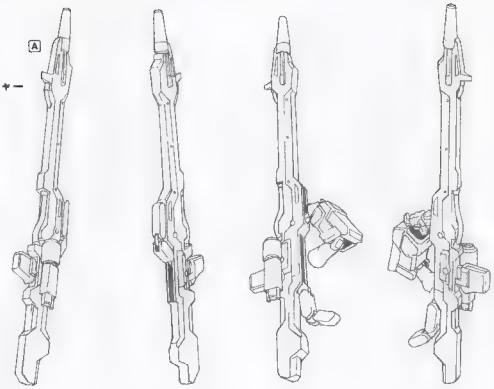
サブ・フライト・システム運用時

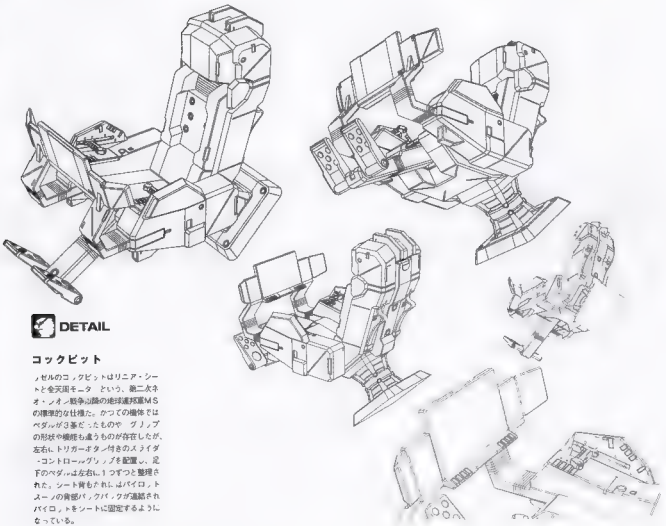
当然のことながらリゼルC型もまたサブ・フライト　システムとして運用することが可能である。背部ノットセルからグリップが起立し、それにガンダニュウムなどのMSが掴まり飛行することができた。また宇宙空間ではヴィヤ　ルよって7機のMSを牽引することも可能だった。これらは、リゼルが基本性能として高いスラスタ　推力を有した設計がされ　推力に余裕があったからこそ実現できた機能である。

WEAPON

A メガ・ビーム・ランチャー

メガ・ビーム・ランチャーは高出力ビーム兵器で、Zガンダムのハイパー・メガ・ランチャーの流れをくむ。機体背面のノースバックパックと固定され、MSのジェネレーターからエネルギー供給を行う。さらにランチャー本体に搭載されたサブ・ジェネレーターからのエネルギーも加わることで強力なビームを発射することができる。またC型だけでなく、一般機も装備と運用が可能だ。





DETAIL

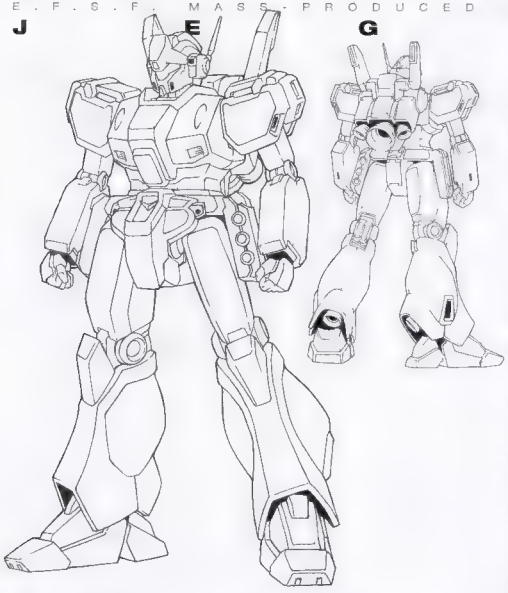
コックピット

ノイエルのコックピットはリニア・シートと全天周モニターという、第二次ネオ・ジオン戦争以降の地球連邦軍MSの標準的な仕様だ。かつての機体ではペダルが3基だったものや グリップの形状や機能も違うものが存在したが、左右にトリガーボタン付きのスティダーコントロールグリップを配置し、足下のペダルは左右1つずつと整理された。シート背もたれにはパイロットスーツの背部バックパックが連結されパイロットをシートに固定するようになっている。

RGM-89D

E.F.S.F. MASS-PRODUCED MOBILE SUIT

J E G A N



地球連邦軍量産型MS

ジェガン

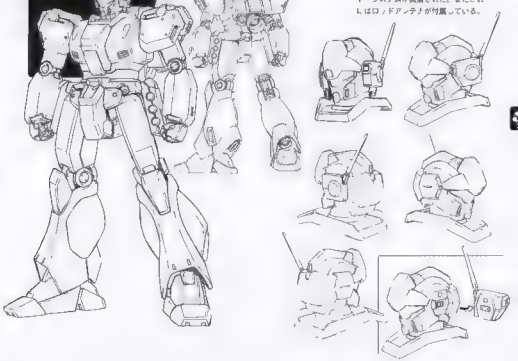
型式番号	RGM-89D
全高	19.0m
本体重量	21.3t
全備重量	47.3t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	62000kg
センサー有効半径	16800m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビームサーベル ビームライフル バックパック・ポット・システム ハンドグレネード シールド

アナハイム・エレクトロニクス(AE)社によって開発された、地球連邦軍の次世代型主力MS。

グリプス戦役以降開発された、可変機や人型機がトータルコストを含めた総合力において実験機の域を出なかった一方で、一年戦争以降に配備された通常型MSなどは老朽化を見せつつあった。そんな中、AE社によって、高度な汎用性と長期的運用を視野に入れた次期主力MSとして提案されたのが、本機である。

本機の位置づけは、ジムから始まる、連邦軍主力MSの後継機だが、旧ジオン系技術も取り入れて開発したエゥーゴの主力MSネモの技術を発展させる形で開発が進められた。注目すべきは、本体重量がジムにくらべ約半分にまで軽量化された点。これにより従来機を大幅に凌駕する、新時代にふさわしい機体となった。

また、本機を元に様々なサブタイプが開発されたことからも基礎設計の優秀さが見て取れる。D型は高機動型である『スタークジェガン』の運用母体となる機体であり、増加装備の付加を前提に各部を適正化されている。



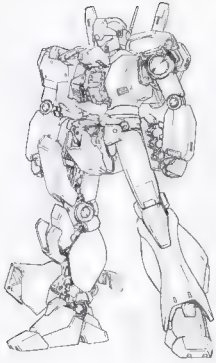
1 頭部

大型バイザーが特徴な頭部。左側頭部には、近距離用武装のバルカン・ポッド・システムが装備された。またこれにはロングアンテナが付属している。

DETAIL

■頭部
■コクピット
■シールド部







3 ソール部

ジェガンの足部は、大きくつま先部とかかと側の2つのパーツで構成されている。ソール部にはカタパルトなどとの連結装置を装備する。

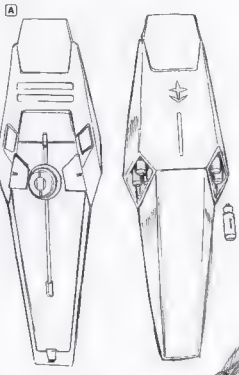


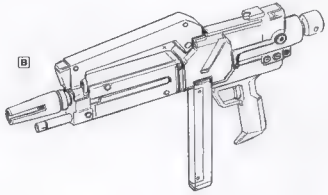
2 コックピット

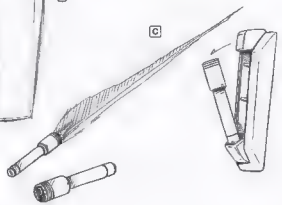
胸部中央に設置されたコックピット。D型では推進機構システムとしてのアームレイカーが廃され、オーソドックスなスタイルに戻されている。

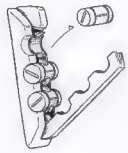
ハッチオープン

コックピットハッチは、この当時の機体としては標準的な上下に2分割され開閉される方式。通常は下方のハッチのみ開いて乗降が可能。また下方ハッチはパイロットの足場ともなる。









WEAPON

A シールド

シールド前面中央の左右に2連装ミサイル・ランチャーを2基搭載。定期開閉ハッチ、チャントによって固定される。射ビーム能力よりも衝弾性能に優れた構造が採用されている。

B ビーム・ライフル

取り回しを優先した短銃身のビーム・ライフルを標準装備。ノーマルIIIのビーム・ライフルの流れを汲む発展型と思われ、近距離戦や近接戦において、その連射性能が威力を発揮する。

C ビーム・サーベル

射撃用の幅広な刃と斬突用の細身の刃の2種類のビーム刃を形成可能なビーム・サーベル。最大エネルギー充填が可能な右腰のウェポンラックに1基、標準装備している。

D グレネードラック

近接戦闘用のハンド・グレネード。左腰のウェポンラックに3基装備されている。使用するグレネード弾は時限式とセンサー式の2種類の使い分けから状況に応じて選択することが可能だ。

RGM-89S

E F S F A N T S H O P A S S A U L T M O B I L E S U I T

STAR JEGAN

地球連邦軍対艦攻撃用MS

スタークジェガン

型式番号	RGM-89S
全高	19.2m
本体重量	26.4t
全備重量	69.1t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	76600kg
センサー有効半径	16800m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル バルカン・ポッド・システム グレネード・ランチャー 3連装ミサイル・ポット ハイパー・バズーカ

スタークジェガンは、地球連邦軍の主力MSジェガンD型に追加装備を施した強化仕様機だ。

第二次ネオ・ジオン戦争終結後、軍事費の縮小を要求された地球連邦軍は、大きな予算が必要な新規のMS開発に頼らず、高い汎用性を持つジェガンに、オプションパーツの追加などによる仕様変更によって、MS部隊の戦力の維持を計ろうとした。そうした中で誕生した数々のシェガンバリエーション機の一つが、このスタークジェガンである。コンセプト的にはジムIIIに機動力と効果力を付加した改良型であるジムIIIや、一年戦争時のスナイパー・タイプなどの一連のジム派生機、ガンダム強化計画のFSWS計画などにその源流を見ることができる。ある意味、地球連邦軍MSの伝統的な強化策を採用したジェガンと見ていいだろう。

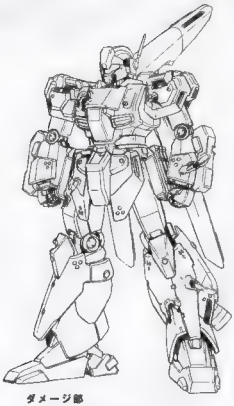
オプション用のマウントラッチを追加したジェガンD型をベースに、両肩部に長距離支援用の3連装ミサイル・ポッドが装備され、また胸部、腰部、脚部など各所に追加装甲が装着されている。これらは戦闘中に不要となった場合に切り離すことができるが、これによって生じる機体バランスの変化なども事前に想定され、追加されたスラスターも含む機体各所のスラスター推力が、自動的に調整されるようになっている。

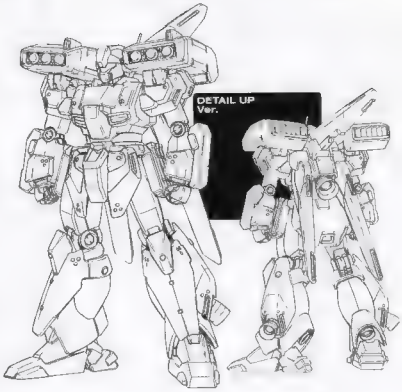
1 頭部

スタークジェガンの頭部は、元のジェガンとしマスクをかぶせたようなものになっている。頭部左側部のバルカン・ポッド・システムはジェガンと共通だ。

DETAIL

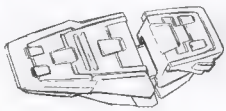
■頭部
■ノール従





ダメージ部

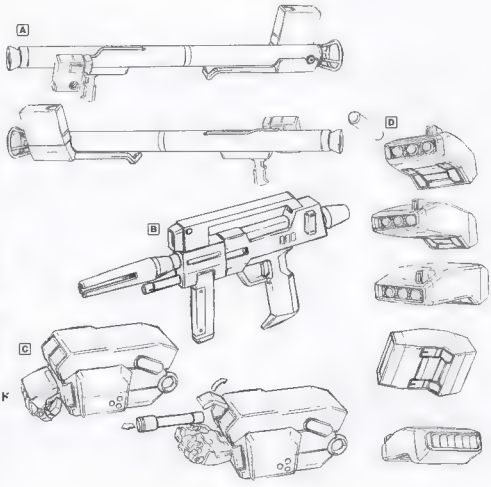
ネオ・ジオン残党軍「袖付き」のMSクシャトリヤとの戦闘で被弾したロンド・ベル隊所属のスタークジェガン。左脚部に開いた損傷の様子が良く分かる。



2 ソール部

足部にも追加の装甲が加えられている。ジェガンのものと見比べると、つま先部やかかと部などに追加された装甲の様子がうかがえる。

WEAPON



A ハイパー・バズーカ

スタークジェガン専用に設計されたハイパー・バズーカ。直撃時にはビーム兵器よりも強大な破壊力を持つ。そうした通常弾に加えて、威力は下がるが散弾を発射することも可能だ。

B ビーム・ライフル

ジムⅡが標準装備としていたビーム・ライフルに、小改造を加えたものを装備する。これは携帯時や使用時の取り回しのしやすさに加えて、作動安定性を重視した現場の要求により採用された。

C ビーム・サーベル

両前腕部に装着された追加装甲部に、各2基ずつビーム・サーベルを収納装備する。この収納部はグレネード・ランチャーと交換することもできるユニット式となっている。

D 3連装ミサイル・ポッド

肩両に追加装備されたミサイル・ポッド。長距離支援攻撃用の兵器で、ユニット搭載のセンサーによって高い命中精度を誇っている。ミサイルを撃ち尽くした後はポッドを切り離すことができる。

RGM-89S

SAUT MOBILE SUIT

PR TARK JEGAN

地球連邦軍対艦攻撃用MS

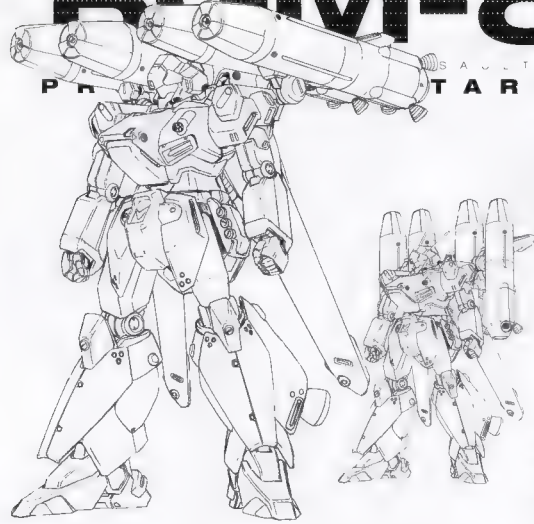
プロト・スタークジェガン

型式番号	RGM-89S
全高	19.2m
本体重量	29.1t
全備重量	69.5t
ジェネレーター出力	1,670kw
スラスター総推力	78,500kg
センサー有効半径	2070cm
装甲材質	チタン合金セラミック複合材＋一部カーダリウム合金
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビームサーベル ビームライフル 60mmバルカン砲 ハンドグレネード 大型対艦ミサイル ハイパーバズーカ マシンキャノン

プロト・スタークジェガンは、対艦攻撃用の機体として開発された試験機で、少数が生産された。この機体のベース機は初期型のジェガンであり、両肩部に大型の対艦ミサイルを4基搭載し、また機体各所に追加装甲やスラスターの増設など大幅な改造が加えられている。そして本機の運用データを元に、最適化された形でD型ジェガン及びスタークジェガンの開発は進められた。

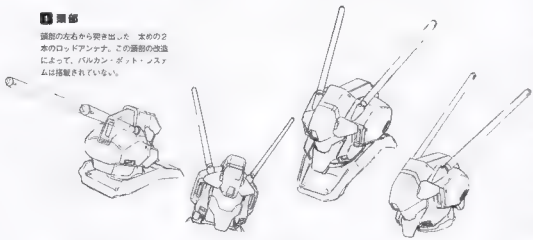
また、本機とのちのD型系との違いはコックピットが複座型として開発されていることであり、左右に並んだ座席は左側が機体の操縦用、右側が火器管制用の席となっている。この独特のコックピットの構成は、特異な外観とともに本機の特徴である。逆に言えばD型ベースのスタークジェガンよりもより火力支援型的な性格であったとも読み取ることができる

さらに本機に搭載された大型ミサイルは、対艦用の通常弾頭だけでなく、戦術級の核弾頭を搭載することも想定されていたといわれている。



1 頭部

頭部の左右から突き出した 太めの2本のロッドアンテナ。この頭部の改造によって、バルカン・ポット・システムは搭載されていない。



2 ボディパーツ コックピット

胸部中央に追加装備された装甲が前後との違いを際立たせている。基本的ボディパーツのサイズは、従来とはないが、ここに複座コックピットが収まっている。



3 ソール部

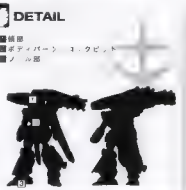
足のつま先部の左右にパーツが追加されているのが分かる。かかとなどのソール部分についても 細かい改造がされているようである。



プロト・スタークジェガン　スタークジェガン　ジェガンD型　スタークジェガン　プロト・スタークジェガン

DETAIL

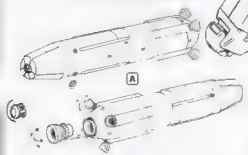
■頭部
■ボディパーツ　コックピット
■ソール部

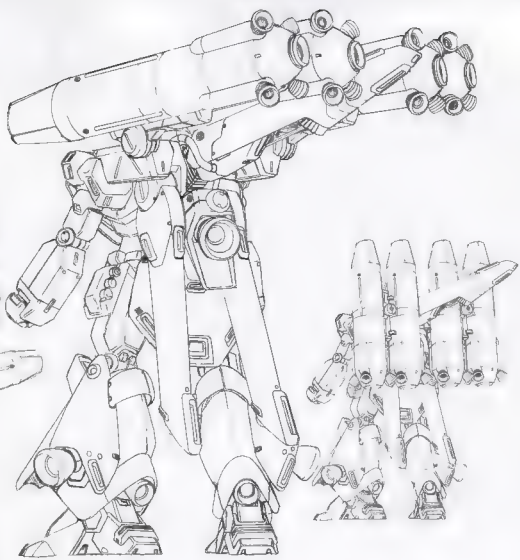


WEAPON

A 大型対艦ミサイル

ランドセルの両肩位置に固定装備される大型ミサイル。ミサイル後部側面に4基の補助スラスター（後端中央レインのスラスター）が装備され、それぞれ可動してミサイルの進路を調整する。





対艦ミサイル非装備時

大型対艦ミサイルを全弾発射した後の状態。両肩部のミサイル支持固定パイロンの状態が見えている。ミサイルを撃ち尽くしたとはいえ ヒート ライフルやハイパー・バズ カなどの武器を使用でき 戦闘を続行可能だ。



ミサイル
パイロンなし



ミサイル
パイロンなし



ミサイル
パイロン無し
（肩上部）



↑ランドセル中央のパーツは 下方に折りたたまれる。

RGM-89De

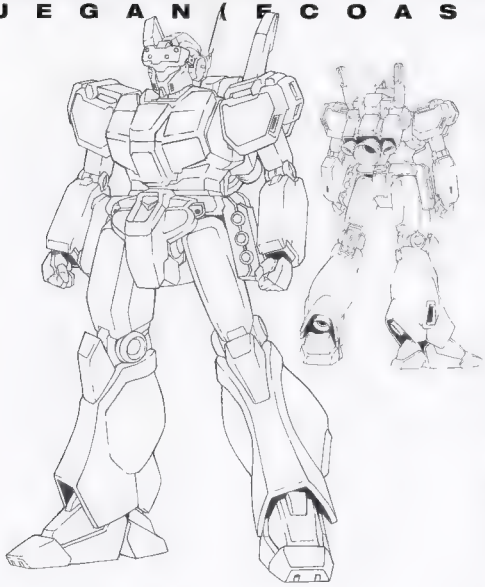
E F S F SPECIAL OPERATIONS MOBILE SUIT

JEGAN (ECOAS TYPE)

地球連邦軍特殊部隊用MS

ジェガン（エコーズ仕様）

型式番号	RGM-89De
全高	19.0m
本体重量	22.8t
全備重量	49.5t
ジェネレーター出力	1870kw
スラスター総推力	62000kg
センサー有効半径	2080m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材＋一部ガンダリウム合金
パイロット	エコーズパイロット
武装	ビーム・ライフル ビーム・サーベル ハンド・グレネード シールド バズーカ

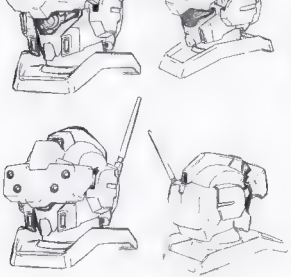


第二次ネオ・ジオン戦争後、ネオ・ジオンの残党を摘発し掃討することを目的に設立した地球連邦軍特殊作戦群ECOAS（エコーズ）が組織される。本機は、このエコーズのためにモディファイされたジェガンだ。しかしその具体的な性能については秘匿され、不明な点も多い。

基本的にはジェガンD型をベースに、胸部への増加装甲によるサバイバビリティの向上と、頭部センサーの追加などが施されているという。機体色もエコーズ専用の焦げ茶を基調とする。こうした改良のベース機として最適化されたD型はうってつけだっただろう。

エコーズは部隊の特殊性から歩兵を中心として構成され、潜入、諜報、破壊工作などが主たる任務であり、別名マンハンターとも言われる。ただし、戦局や作戦によってはMS戦が必要な状況も生じる。その際に本機が使用されるのである。

武装については専用のものはなく、ジェガンなど連邦軍MS標準のビーム・ライフルやビーム・サーベルなどを使用する。



1 頭部

ジェガンE（エコーズ仕様）の頭部は、追加装備された特殊センサーとエコーズの任務のために開発されたもので、メインカメラの前方にエラグルのようにスライトさせて使用する。このセンサーは中・長距離の狙撃時に射撃精度を高めるという機能も有するが、それは主目的である偵察・捕獲時における高度な情報収集性能の副次的なものにすぎない。

DETAIL

■頭部



D-50C

E F S F SPECIAL OPERATIONS M[illegible]

L O T O

地球連邦軍特殊部隊用ＭＳ

ロト

型式番号	D-50C
ＭＳ時全高	12.2m
戦車時全長	9.66m
戦車時幅	5.78m
本体重量	16.6t
メインＥＮ出力	960kw
スラスター総推力	32400kg
センサ有効半径	8800 m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	ダブダ・ンクル
武装	ヒムバナン キャノン ミサイル コンテナ メカ・マノン キャノン ロング キャノン

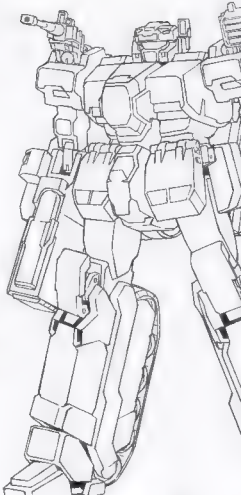
ロトは、地球連邦軍特殊作戦群エコーズの専用可変ＭＳで、地球連邦の研究機関の一つ、海軍戦略研究所（サナリィ）が極秘開発した機体である

本機の開発にあたってエコーズが求めたのは、秘匿性のための機体サイズの小型化と、１小隊８人の兵が搭乗可能な兵員輸送機としての機能、そして迅速な作戦行動を可能とする高い機動力の３点だったという。

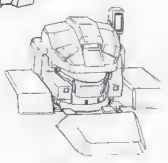
これに対してサナリィは、独自に開発していた超小型熱核反応炉を採用し、それまでのＭＳ技術では不可能だった全高12.2m（ＭＳ形態時）という機体サイズを実現している。装甲に関しては最低限の耐弾性能だったが、その他の機動力などエコーズが要求していた全ての面をクリアしており、性能テストにおいて高く評価された　実戦でも優れたセンサー類や通信設備により、移動司令部としても機能するなど縦横無尽の働きを見せている。

一方、機体特性上から、直接戦闘による対ＭＳ戦能力は高くない。しかし、装備している兵装により待ち伏せや狙撃など戦法は制限されるが、十分に撃破可能な能力を持っていた

こうした特異なコンセプトが認められたのか、後継機も開発されている。ある意味、宇宙世紀１００年代のＭＳの小型化の先鞭をつけた機体と見ることもできる。





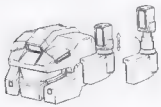


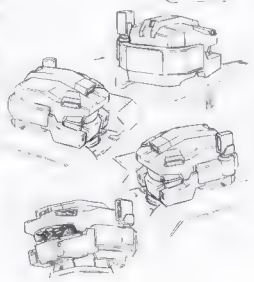
1 腰部

高さを抑えた扁平な形状のロトの腰部。左側面に搭載されたセンサーは、タンク形態への変形時には　基部が畳んで収納することができる。

DETAIL

1 腰部
2 ボディパーツ　コクピット
3 サブ　アーム
4 ホイル



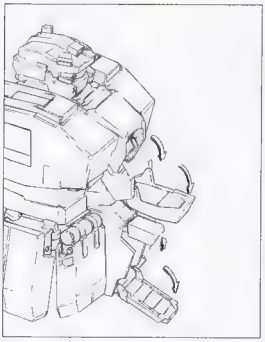


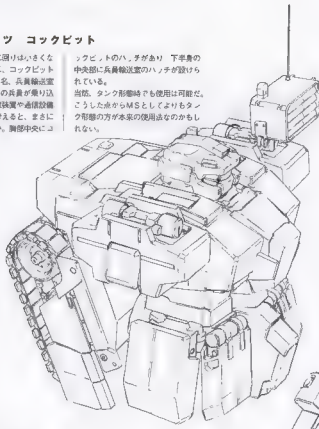


2 ボディパーツ　コックピット

従来のMSと比べて二回りほどいきくなった標準サイズの中に、コックピット（操縦室）に最大3名、兵員輸送室に兵員8名の計11名の兵員が乗り込むことができる。操縦装置や通信設備電子機器などの量を考えると、まさに無駄なスペースはない。胸部中央にコックピットのハッチがあり、下半身の中央部に兵員輸送室のハッチが設けられている。

当初、タンク形態時でも使用は可能だ。こうした点からMSとしてよりもタンク形態の方が本来の使用法なのかもしれない。

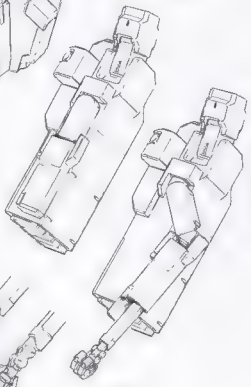






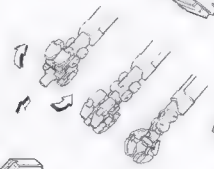
4 ホイール

陸専駆動用のホイール。タンク形態で走行時を使用することにより、不整地や泥濘などでも悪路へ並行することが可能だ。



3 サブ・アーム

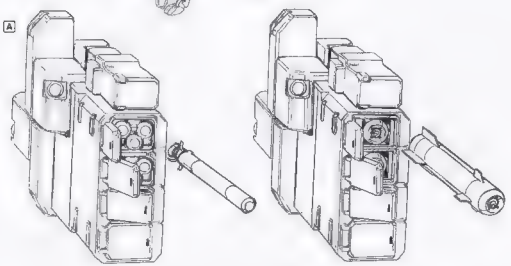
ロトの両脇腹部に、格納された折りたたみ式のサブ・アーム。ここには伸縮式のヒール・ハーラーが装備されていて電ヌルボ「のメカ粒子を吹き付けることで対象を溶断することができる。コロー内などの施設潜入時に使用される。

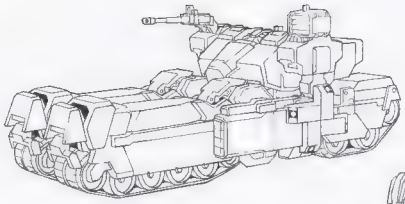


WEAPON

A ミサイルコンテナ

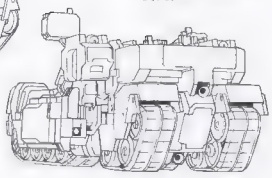
ロトはマニピュレータを装備しない代わりに、両脇部がミサイルコンテナとなっている。コンテナはそれぞれ四分割されていて、すべて中型ミサイルなら各1発ずつの計4発、小型ミサイルなら各3発ずつの計24発ものミサイルを装備する。

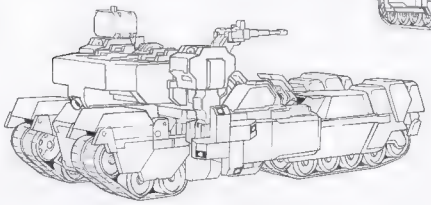


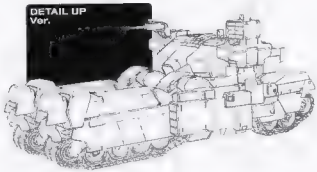


タンク形態

両腕の後部と背部ランドセルに装備された履帯を展開したロトのタンク形態。履帯による高速走行が可能となり、特殊作戦で求められる迅速な移動や、車体の全高を低くしての秘匿性を向上させている。

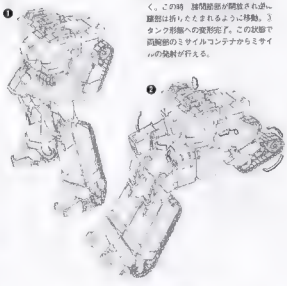


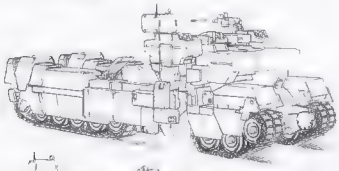


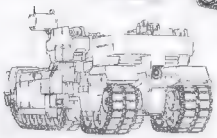


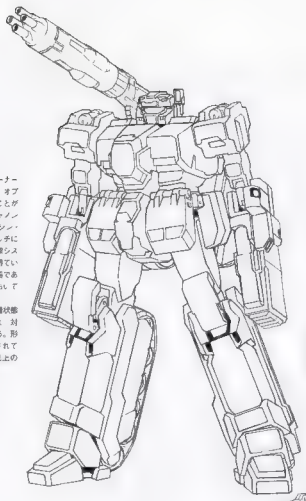
変形シークエンス

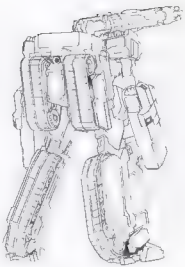
1 MS形態から、①背部のランドセルと一体となっていた履帯が下方に展開。同時に両腕を前方へ投げ出すようにして脚部前の履帯を地面に設置させていく。この時、膝関節部が開放され逆に腿部は折りたたまれるように移動。3 タンク形態への変形完了。この状態で両肩部のミサイルコンテナからミサイルの発射が行える。









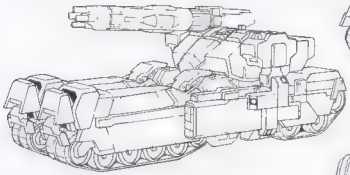


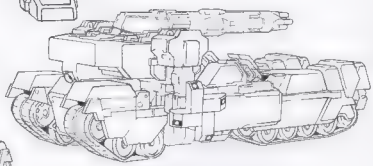
メガ・マシン・キャノン装備

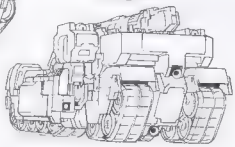
ロトの固定武装はビーム・バーナーとミサイルコンテナくらいだが、オプションで各種火器を搭載することができる。このメガ・マシン・キャノンは対空用の武装で、4連装のマシン・キャノンを右肩部のメガバトラ・チに装備して使用する。対空精密射撃システムを搭載し、高い命中精度を誇っている。元々は対空戦に特化した兵器であるが、ゲッラなどとの対人戦においても、恐るべき威力を発揮する。

メガ・マシン・キャノンは装着状態のままタンク形態への変形が行え、対空戦車として機能することとなる。形状的にもUC'20年代、運用されていたF71「Gキャノン」と外見上の共通点を見ることができる。

タンク形態時



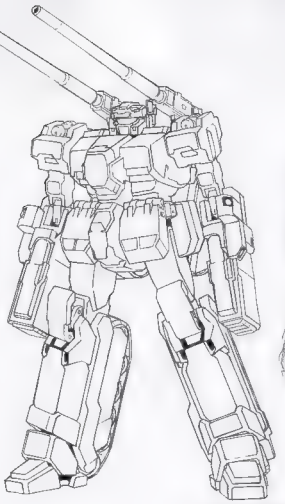


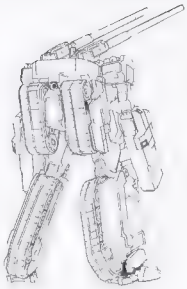










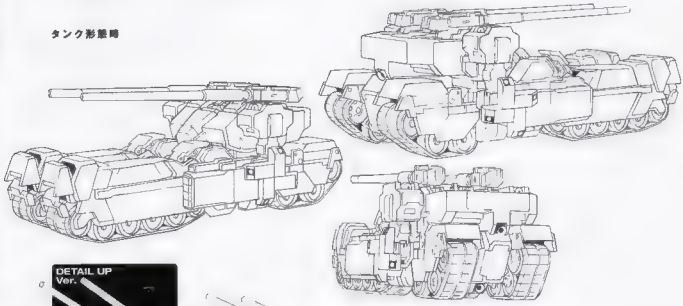


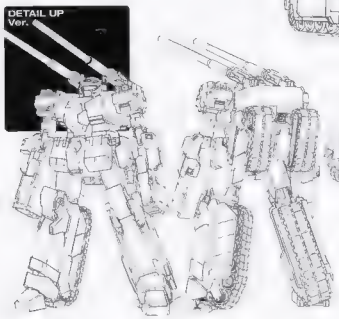
ロング・キャノン装備

用意された専用オプションの一つで、長砲身の200mm滑空砲であるロング・キャノンを装備し、狙撃ユニットの姿。ロング・キャノンから放たれる徹甲弾の威力は強力で、駆逐やMSなどの装甲も貫通することができる。神出鬼没し、移動しながら長距離からの狙撃を行うこの形態は、敵にとって脅威となること違いない。

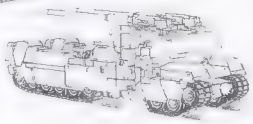
またキャノン装備でタンク形態へと変形すれば、簡易の対MS自走砲としての運用も可能だ。

タンク形態時





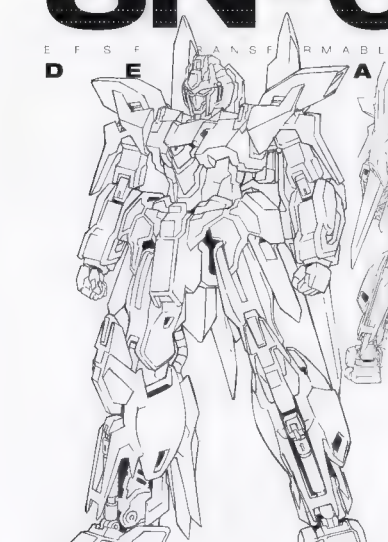




SN-001A1

E F S F T R A N S F O R M A B L E P R O T O T Y P E M O B I L E S U I T

D E L T A P L U S



地球連邦軍試作可変MS

デルタプラス

型式番号	MSN-001A1
全高	19.6m
本体重量	27.2t
全備重量	60.8t
ジェネレーター出力	2360kw
スラスター総推力	92400kg
センサー有効半径	16200m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	リディ・マーセナス
武装	ビーム・サーベル ビーム・ライフル グレネードランチャー 60mmバルカン砲 ビーム・キャノン シールド

アナハイム・エレクトロニクス社が開発した試作可変MS

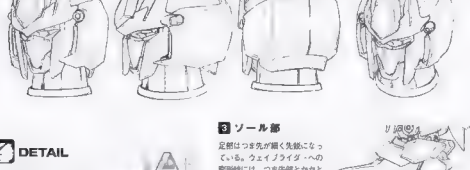
本機はグリプス戦役直前にエゥーゴとアナハイム・エレクトロニクス社によって進められた高性能MS共同開発計画・Z計画を発端とし、その中で開発されたデルタ、δ（デルタ）ガンダムの系列機に位置づけられる。グリプス戦役においてエゥーゴ陣営の看式は、このデルタガンダムの変形機構をオミットし、ひとまず完成させたものである。一方、デルタプラスは当初の計画通りに可変MSとして完成させることを狙い、ウェイブライダー形態への変形機構が組み入れられた機体で、パイロンセンサーなどZガンダムの技術的民所も取り込んだこともあり、全体的に再設計されている。

一見同じようなコンセプトに見えるデルタプラスとZガンダムであるが、後発のデルタプラスのほうが一歩先を行く設計思想が取り入れられている。バックパック（ランドセル）を廃し、代わりに自式にも採用されたフレキシブルバインダーが、一種の可変翼として機能するなどによって、MS形態だけでなくウェイブライダー形態においてもZガンダムを越える高い空戦能力を獲得するに至った。

その一方、可変機に共通する生産性やコスト、実験的機体であるが中えに規格外の部品も多用されているなど問題も多く、部隊運用や維持に難があったことから少数が生産されるに止まったようである。しかしMSとしての性能は、基礎設計の開始から10年ほどたった90年代後半でも一線級に劣らぬものを維持していた。

1 頭部

デルタプラスの頭部形状は、基本的には、そのルーツ機といえる百式に準じたデザインが取り入れられている。センサー部のゴーグルの下にはガンダムタイプと同様にメインアイ式のテュアルセンサーが搭載されている。



3 ソール部

足部はつま先が細く先鋭になっている。ウェイブライダーへの変形時には、つま先部とかかと部は折りたたまれ、脚部と一体となることで人気圏内の飛行時の空気抵抗を減らしている。



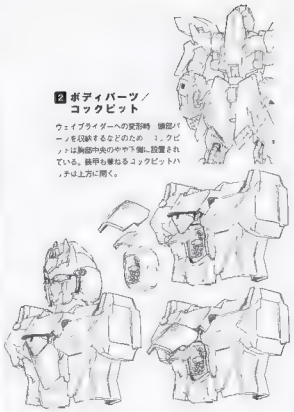


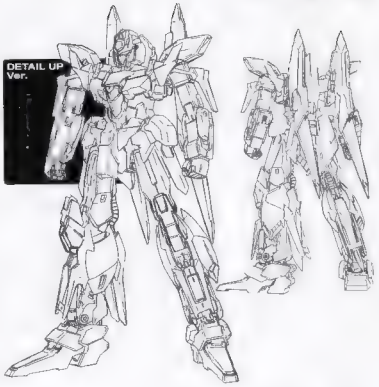
DETAIL

■頭部
■ボディ／コクピット
■ソール部

2 ボディパーツ／コックピット

ウェイブライダーへの変形時、頭部バルカン砲を収納するなどのため、コックピットハッチは胸部中央のやや下側に設置されている。装甲も被るコックピットハッチは上方に開く。





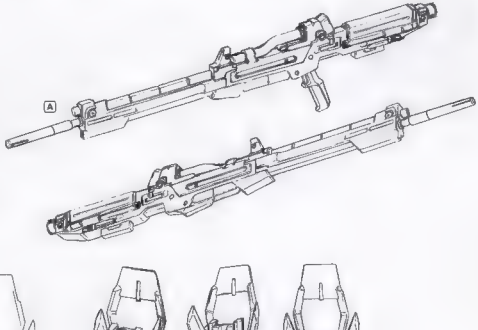
WEAPON

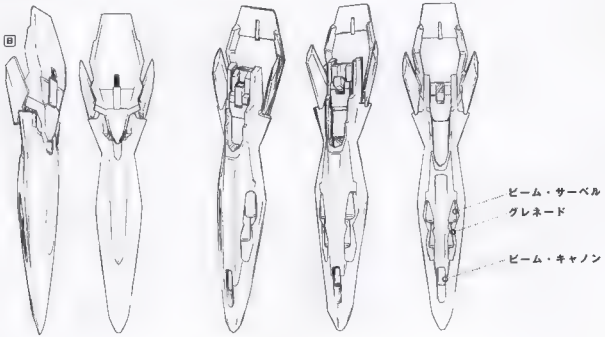
A ビーム・ライフル

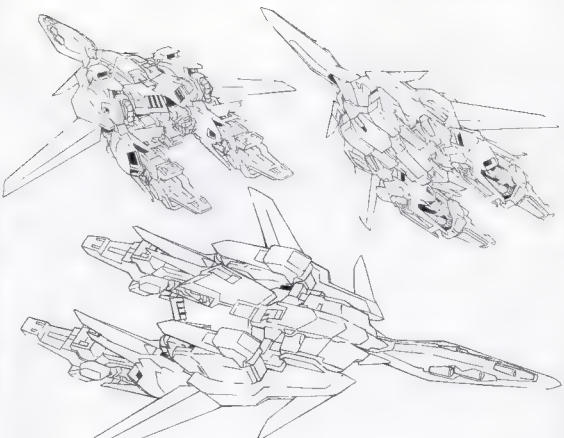
ビーム・ライフルは連邦軍の標準的なものを装備するとされるが、ロンド・ベル隊への実戦配備にあたっては、同隊で先に運用されていたリゼル用のビーム・ライフルを装備した。

B シールド

シールド先端にビーム・キャノン1門、それに続いてグレネード・ランチャとビーム・サーベルを2基ずつ搭載している。ウェイブライダー時にビーム・キャノンは主武装となる。

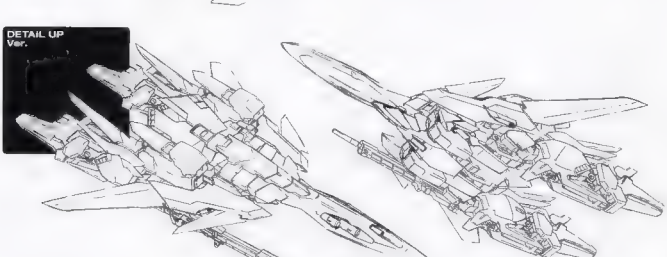






WAVE RIDER

大気圏突入から大気圏内の飛行、そして宇宙空間での高速移動を可能とするのがウェイブライダー（WR）形態だ。ナルタノハルおよびフレキシブルバインダーの搭載により Zカンダムよりも可変機としての機能に優れていた。また脚部を中心に、下半身にスラスタ が集中していることも 飛行のために使用できるスラスタ を増やすことにつながり、飛行性能向上の一助となっている。またナルタノプラスはWR時にノール・先端に搭載されたヒム・キャノンと同時に ヒーム・ライフルを射撃することも可能であった。これらに加えて、キャノン同様に、シルドに隠蔽されたグレネード・ランチャーなどの武装もWR時、おいても運用可能で MS形態時と遜色ない火力を維持している。



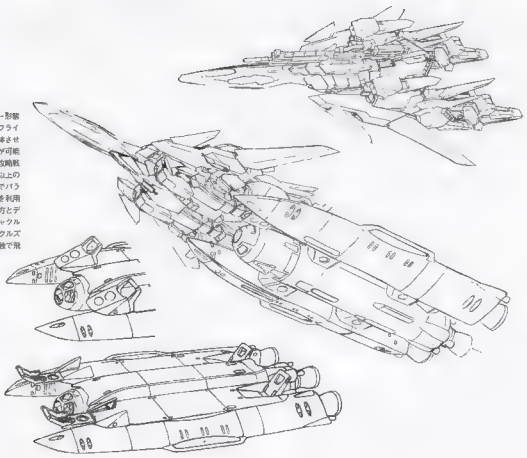


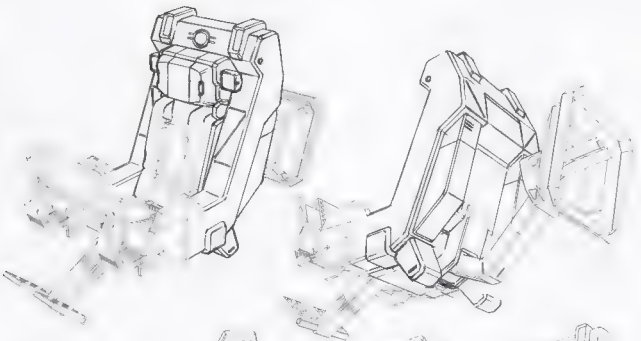
変形シークエンス

1MS形態から、①脚部を胸部に収納、足部はつま先が下に向く方向に変形。②胸部装甲が展開し、同時に両腕部が開きながら折りたたまれていく。③背部フレキシブルバインダーが左右に開いて翼を形成していく。④WR形態への変形完了。変形はZカンダムと類似したプロセスを経て進行する。各関節などのマグネ ト コ ティングにも同様で この変形は05秒という一瞬のうちに完了するのだ。

シャクルズ合体時

デルタプラスのウェイブライダー形態とキオ・ジオンの宇宙用サノ・フライト・システム、シャクルズを合体させた姿。高い機動性と長距離航宙が可能なデルタプラス。だが、バラオ攻略戦の折、地球に降下するため諸界以上の航宙距離を飛ぶために、途中までバラオで入手したシャクルズの推力を利用した。これは、シャクルズの前方とデルタプラスの後部を連結し、シャクルズの推進剤が切れた後は、シャクルズを切り離してデルタプラスが単独で飛行を継けるという。ものである。





DETAIL

コックピット

デルタプラスにはバイオセンサーが使用されていた。しかしZガンダムと同じように、"ニュータイプや強化人間専用機というわけではなかった。そのため、デルタプラスのコックピットは連邦軍MSの標準的なものと変わりはない。機能押はオーソドックスなレバー・グリップ式。



MSN-06S

NEO ZEON CUSTOMIZED FOR NEWTYPE MOBILE SUIT

S I N A N J U

ネオ・ジオン ニュータイプ専用MS

シナンジュ

型式番号	MSN-06S
全高	22.8m
本体重量	25.2t
全備重量	58.8t
ジェネレーター出力	3240kw
スラスター推力	128600kg
センサー有効半径	23600m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	フル・フロンタル
武装	ビーム・サーベル ビーム・アックス ビーム・ナギナタ ビーム・ライフル バズーカ グレネード・ランチャー 60mmバルカン砲 シールド

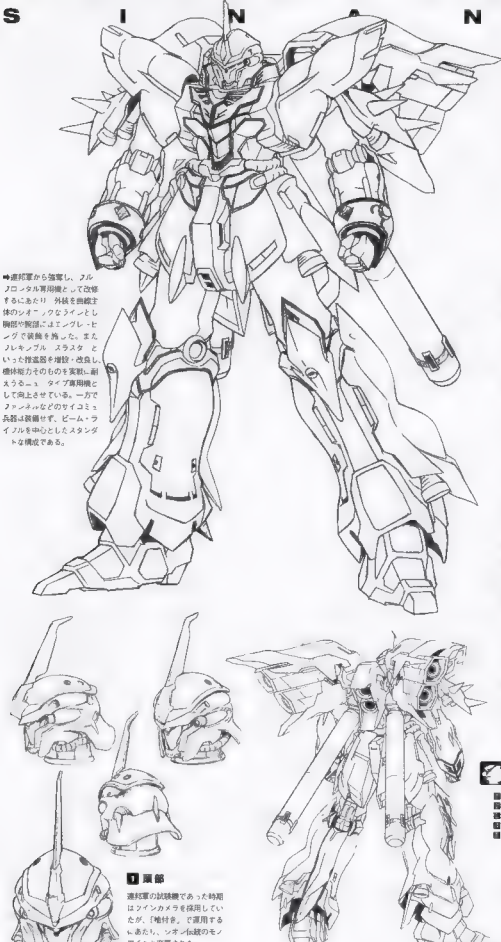
■連邦軍から強奪し、フル・フロンタル専用機として改修するにあたり、外装を徹底主体のシナンジュからライン、胸部が複雑にエングレーヴングで装飾を施した。また、フレキシブル・スラスターといった推進器を増設・改良し、機体能力そのものを実戦に耐えうるニュータイプ専用機として向上させている。一方でファンネルなどのサイコミュ兵器は装備せず、ビーム・ライフルを中心としたスタンダードな構成である。

地球連邦軍の軍備再編計画『UC計画』の一環として開発されていた試作MSの一機。

サイコフレームを採用したMSの研究機として機動性、追従性や、サイコフレームの強度などを調べるために製造された機体で、実戦性能をテストするため、人間が搭乗することすら想定していなかったとも言われる。そのデータは、後のユニコーンガンダムやバンシィといった機体開発に役立てられている。

このように、当初から戦闘を想定して開発されたネオ・ジオン残党軍の機体ではなく、連邦軍所属のMSであった。しかし試験中に『横槍き』によって強奪(計画的な譲渡とする説もある)され装備や兵装に改修が加えられ、実戦機として投入される。

サイコフレームやフレキシブル・スラスターなどがもたらす、通常のMSを遥かに凌駕する突出した機体性能と、それを活かすことが出来るパイロットであるフル・フロンタルの能力によって、連邦軍を震撼させる程の性能を見せ、文字通り「赤い彗星の再来」となったのである。

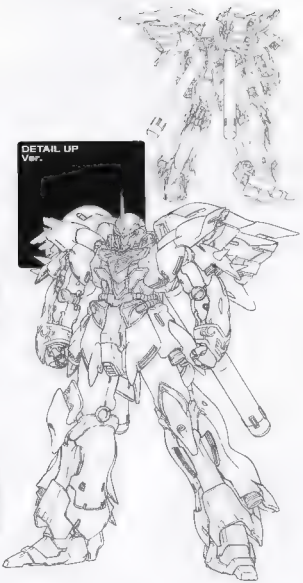


1 頭部
連邦軍の試験機であった時期はツインカメラを採用していたが、『横槍き』で運用するにあたり、ンガンdeck級のモノアイへと変更された。

DETAIL

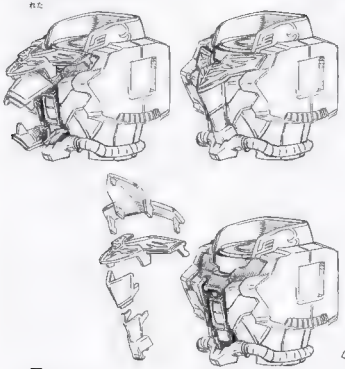
■頭部
■ボディ(ノーマル)
■脚部
■フル・フロンタル
■フレキシブル・スラスター





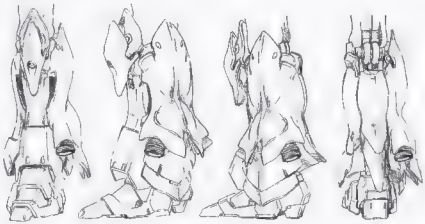
2 ボディパーツ コックピット

ユニクビットハッチは3分割で構成されている。胸部や腰部外装のエングレービングは「陰付き」によって改修された



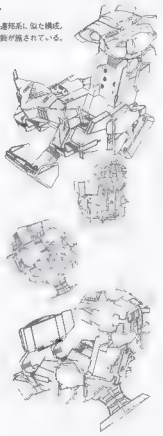
3 脚部

脚部の外側ユニは推力のベクトルを自在に変化させることが可能なノンキンブル・スラスターを装備。ソール部にスラスタ を持たずとも高機動を実現できる。



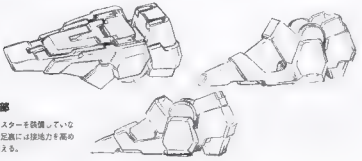
コックピット

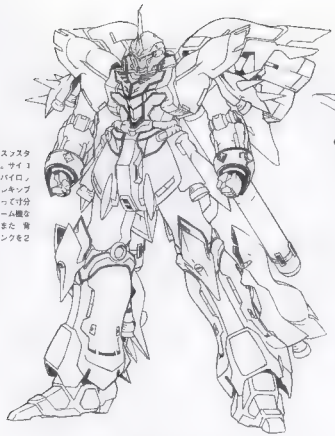
コックピット内部は通常系に似た構成。フロントカバーに装飾が施されている。

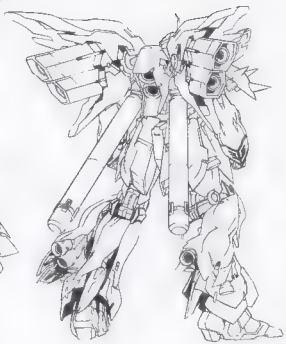


4 ソール部

ソールはスラスターを装備していないが、かかとや足底には接地力を高めるアンカーを備える。

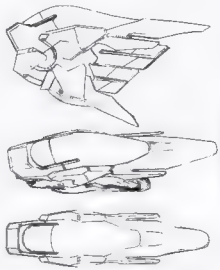






スラスター展開時

脚部と背部のフレキシブル・スラスターユニットを展開させた状態。サイコフレームによって伝えられたパイロットの機動イメージはこれらフレキシブル・スラスターユニットによって寸分違わず実現され、サイコフレーム搭載ならではの機動力を発揮する。また、背部には大型のプロペラントタンクを2基装備している。

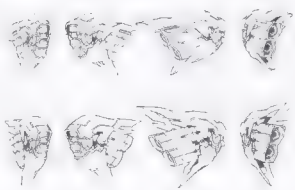




B フレキシブル・スラスター

サイコフレームと並び、シナンジュというモビルスーツを特徴付ける装備。全開時にはスラスターが花のように開口し、さらにノズルが伸長して「翼」のように変形する。充分な推力と可動域を持つ装置であるが、パイロットであるフル・フロンタルはこれらフレキシブル・スラスターを用いる以外にも肩部アーマーなどを開いて方向転換するといった常識はずれなテクニックを使い、変幻自在の機動を実現している。





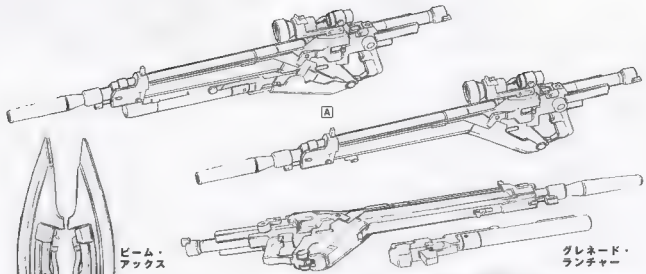




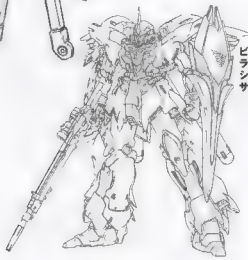


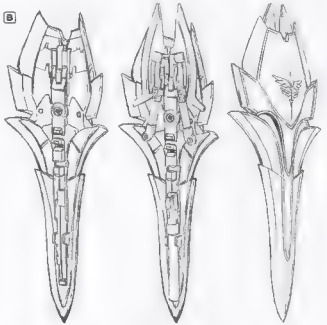
ダメージ頭部

歩兵携行バズーカによって頭部の外装を破壊された姿。モノアイも損傷し、本来のメインカメラが露出している。









WEAPON

A ビーム・ライフル

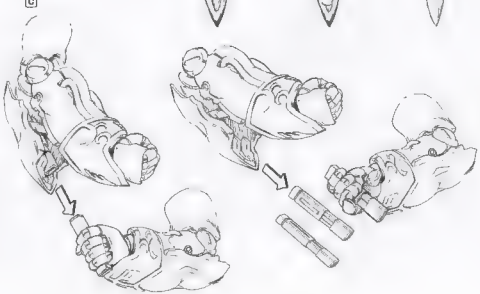
連邦軍からの強奪後、シナンジュ専用に独自開発されたビーム・ライフル。一般的なビーム・ライフルより長砲身で高出力だが　特殊な機構は備えてあらずブレ ンな特性である。腰後部へマウントすることもできる。また、銃身の下にはフォンセクレヨ ド ランチャーを装備することが可能。

B シールド

シールドもビ ム・ライフル同様、強奪後にノル・フロンタル専用機として改修を受ける際に、ノ ファイ ンされた。爆発なノルエ トとネオ・シオンの故事が目に留まるが　ノーマル黒いはビーム・アックスがク水装備されており、装備した状態でビームを展開 ,攻防一体の格闘兵装として使用できる。

C ビーム・サーベル

ビ ム サ ベルは前腕部フェアリング内に収納されており、使用時はこのフェアリングが展開しそこからビーム・サーベルを引き抜き使用する。クシットリヤのビ ム・サ ベル収納方式に類似しているが　シナンジュの場合はビーム・カノとしては使用できない。



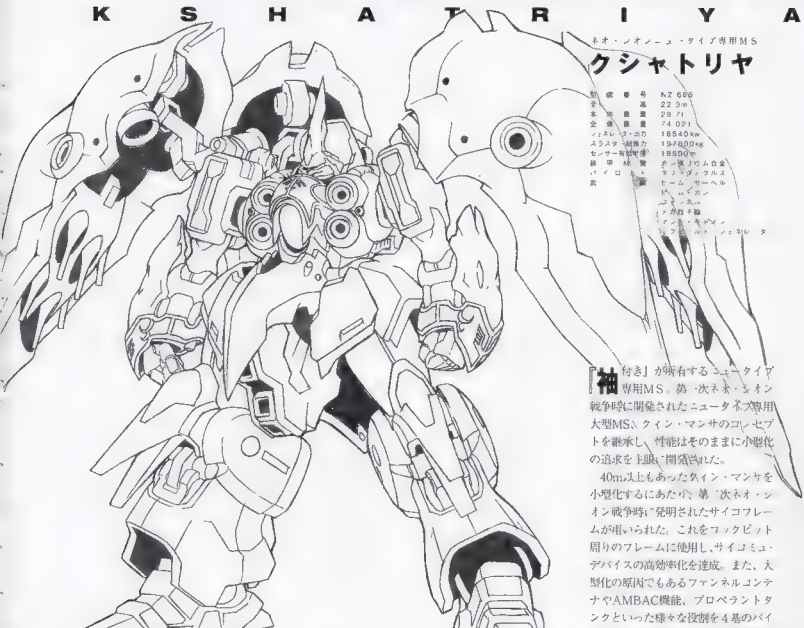
NZ-666

NEC ZEON CUSTOM ZED FOR NEWTYPE MOBILE SUIT

K S H A T R I Y A

ネオ・ジオン・ニュータイプ専用MS

クシャトリヤ



型式番号	NZ-666
全高	22.3m
本体重量	29.7t
全備重量	74.02t
ジェネレーター出力	16540kw
スラスター総推力	19740.0kg
センサー有効半径	18500m
装甲材質	チタン製ハリウム合金
パイロット	マリーダ・クルス
武装	ビーム サーベル ビームバルカン ユニコーンホーン ハンガー装備 インコム・キャノン シールド ユニット

「袖付き」が所有するニュータイプ専用MS。第一次ネオ・ジオン戦争時に開発されたニュータイプ専用大型MS、クイン・マンサのコンセプトを継承し、性能はそのままに小型化の追求を主眼に開発された。

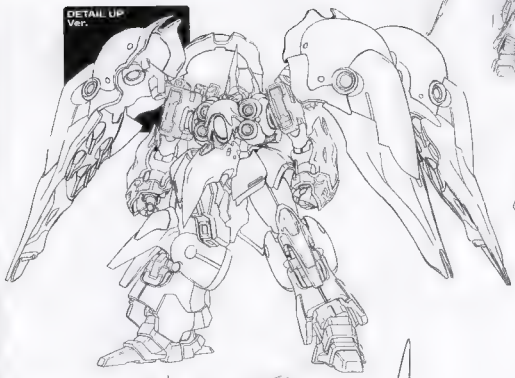
40m以上もあった先代クイン・マンサを小型化するにあたり、第一次ネオ・ジオン戦争時に発明されたサイコフレームが用いられた。これをコックピット周りのフレームに使用し、サイコミュ・デバイスの高効率化を達成。また、大型化の原因でもあるファンネルコンテナやAMBAC機能、プロペラントタンクといった様々な役割を4基のバインダーに集約させているのも小型化に貢献した。

強化人間であるマリーダ・クルス専用機として、ガランシェール隊に配属され、最新MSであるリゼルを圧倒し、一時的にせよユニコーンガンダムと互角の戦いを演じる程の実力を見せた。

DETAIL



1 頭部
2 バインダー マニピュレーター
3 ボディバック コックピット
4 メール型

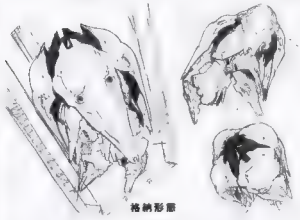






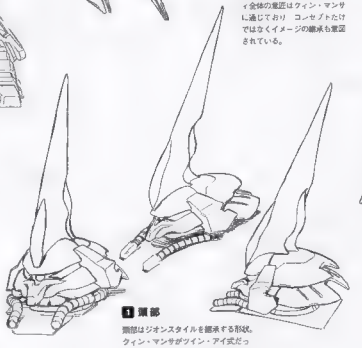
4 ソール部

ソール部には4基のスノスタが設置されている。脚部やボディ全体の重厚はウィン・マンサムに通じており、コンセプトだけではなくイメージの継承も意図されている。



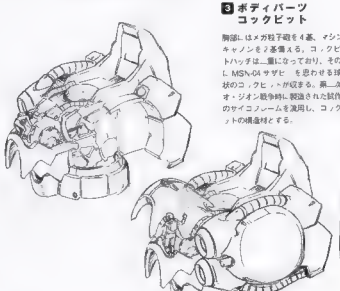
格納形態

4枚のバインダーはコンパクトに折りたたむことができる。しかしそれでも容積は旋のモビルスーツよりはるかに大きい。また、この状態でフィールドを展開し、ビーム兵器をある程度無効化させることもある。



1 頭部

頭部はジオンスタイルを継承する形状。クィン・マンサがツイン・アイ式だったのに対して、モノアイ式が採用されている。サイコミュ・テバイスの一部となっている巨大なアンテナが目を引く。



3 ボディパーツ コックピット

胸部にはメガ粒子砲を4基、マシンキャノンを2基備える。コックピットハッチは二重になっており、その奥にMSN-04サザビーを思わせる球体状のコックピットが収まる。第二次ネオ・ジオン戦争時に製造された試作型のサイコフレームを流用し、コックピットの構造材とする。





バインダー マニピュレーター

4基のバインダーはそれぞれ大型のスラスターを2基備え、プルランブル・スラスター として使用できるほか、それ自体がAMBACユニットとして機能する。また、バインダー先端には折りたたみ式のサブ・アームを装備。このサブ・アームは小型ビーム サーベルを内蔵しており、格闘戦時に威力を発揮する。さらに、バインダーアームは1フィールド・ジェネレータ が内蔵されているため対ビーム・シールドとしても使用できる。

➡バインダーを外したボディ本体の様子。こうしてみるとボディ本体は通常のモビルスーツと同等に見えるが、それでもこまわりほど大型だ。

WEAPON

A ファンネルコンテナ ファンネル

各バインダーには6基のファンネルが内蔵されており、ファンネルのコンテナとしての機能を有する（ファンネル射出時は図1のように、バインダーの一部が展開する）。バインダーに収容されたファンネルはバインダーからエネルギーとプロペラントの補給を受け再び戦闘に使用することが可能だ。その他、もバインダーには2基の大型メガ粒子砲を備えており、自在に可動できるバインダーと合わせて死角が皆無のメガ粒子砲台としても機能する。

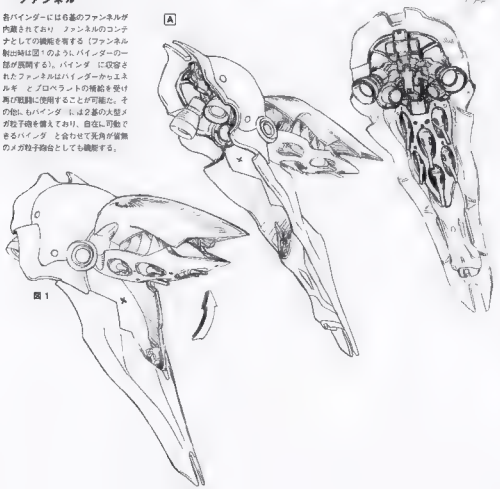
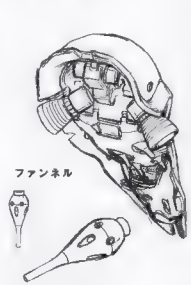


図1

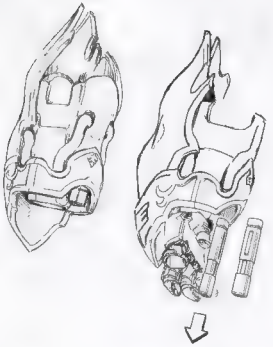


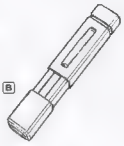
⬆ファンネルは第一次ネオ・ノルマン戦争時にキュベレイが装備していたものを改良し、機動性向上と小型化を達成。出力や稼働時間などを重視した第二次ネオ・ノルマン戦争期のファンネルとは方向性が異なり、ある意味高いコンセプトともいえる。

WEAPON

B ビーム・サーベル

クィン・マンサと同じく「額口」しばヒ ム サーベルが収納されておりマウントまで腕を伸ばしてヒ ム サーベルを手に取るという手間をかけることなくヒ ム・サーベルの使用が可能。また ヒーム・サ ベルを収納している状態ではヒーム・カンとしても機能する。

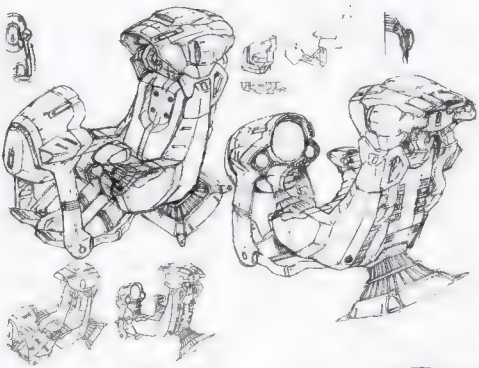




DETAIL

コックピット

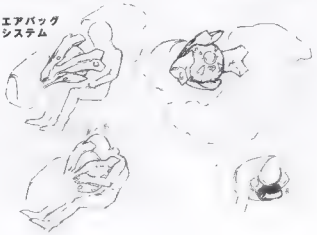
ニュータイプ専用のハイエンド機というポンションとは裏腹に、 室外などモノス ンと共通性のあるコ クピットまわり。ただし、ヘッドレストまわりはサイコミ 関連のデバイスを搭載しているがゆえ 大型・複雑化している。また、MSN-04 サザビ などに設備されて たエアバ グはクシャトゥヤにも採用されており、機体に強大な衝撃（G）が加えられた場合にはこのエアバッグが展開しパイロットを保護する。







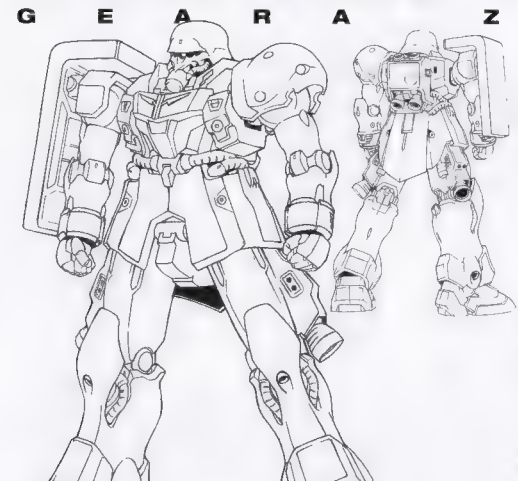
エアバッグ
システム



AMS-129

NEO ZEON MASS-PRODUCED MOBILE SUIT

GERA ZULU



ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ズール

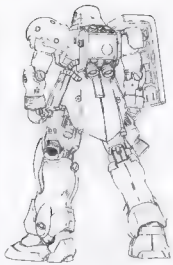
型式番号	AMS-129
全高	20.0m
本体重量	21.61トン/22.3t
全備重量	55.2t/56.5t
ノミナル出力	2470kw 2670kw
スラスター総推力	62100kg 74520kg
センサー有効半径	18200m/18200m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	サオア ギルボア・サント他 キュアロン・セルン
武装	ヒート・ク ヒム・マシンガン ジェノルム・ファウスト ハンド・グレネート ノーマル (ヒート・スナイパー・ライフル ※ 内は増設装備

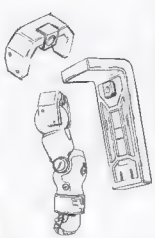
第二次ネオ・ジオン戦争においてネオ・ジオンが運用していた主力モビルスーツ、ギラ・ドーガをベースに性能向上を図った発展型で、ギラ・ドーガやジェガンと同じく、アナハイム・エレクトロニクス社により製造されている。

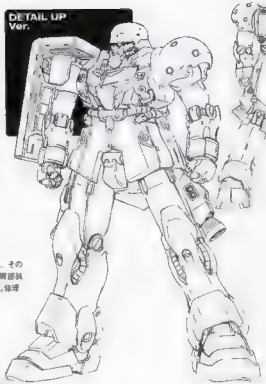
もとは純粋にギラ・ズールをベースにした改修、強化発展型であったが、第二次ネオ・ジオン戦争後にネオ・ジオン自体が縮小してしまったため、その生産は延期されたという経緯を持っていた。しかし、その延期期間により、ギラ・ドーガの運用実績や部品単位での改修が進んだため、生産が行われた時点で、そのスペックの若干の向上を果たしただけでなく、生産性や運用性という面でも全体的な能力向上が実現している。

結果的に本機は「テロリスト」と規定される程の規模でしかない「相対的」においては、最新の性能を持つMSというだけでなく、機体の設計的余裕から様々なバリエーションの展開が容易に可能（つまり同一機体で様々な作戦に投入が可能）という意味でも、重要な機体である。同時期に同じメーカーで開発された実質的な兄弟機ともいえるジェガンがリゼルとのハイローミックスで発展していったのとくらべ、対照的であるとも言える。









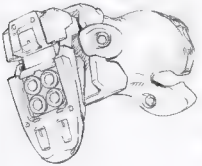


2 シールド／腕部

球状の胴部サーボは左右共通で、その上へ伝統のL字型シールドや胴部装甲などを選択し装備できる構造。修理交換がしやすく効率的。

3 脚部

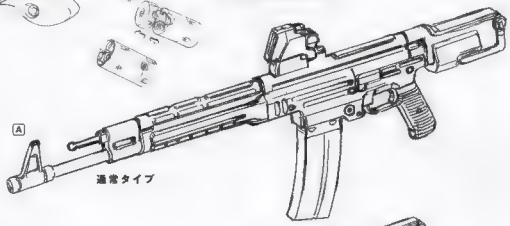
ソール部にはスラスターを4基内蔵するという標準的な構成。また、大腿部にはギラ・ドーガには無い大型のスラスターユニットが搭載されている。





内蔵式射出カメラ

指の付け根にはコロニー内への潜入・調査任務などで使用する射出式のカメラを装備。固定や高速度ノフスキー粒子散布下にも有利な有線式。

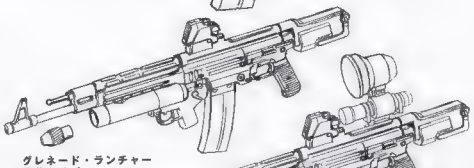


通常タイプ

WEAPON

A ビーム・マシンガン

ベレー帽のビームをマシンガンのように連射するビーム・マシンガンを兵装とするのはギラ・ドーガと同様。形状は大きく異なる。また、モードの切り替えで通常のビーム・ライフルとしても使用可能。就寝下にアトム式のグレネード・ランチャーを装備したり、大型センサーを装置し狙撃に特化したりといったカスタマイズも行える。マガジンはフォアグリップとエネルギーパックを兼ねており、ギラ・ドーガのビームマシンガンとは互換性がある。ギラ・ドーガ用のビーム・マシンガンそのものを運用することも可能だ。



グレネード・ランチャー
装着タイプ

狙撃用スコープ
装着タイプ

WEAPON

B ビーム・スナイパー・ライフル

ビーム・マシンガンでは対応できない長距離からの狙撃に用いられるライフル。大型センサーはビーム・マシンガン用のアドオンタイプと同様の装備。銃面側のキュアコン機が装備していた。

C ハンド・グレネード

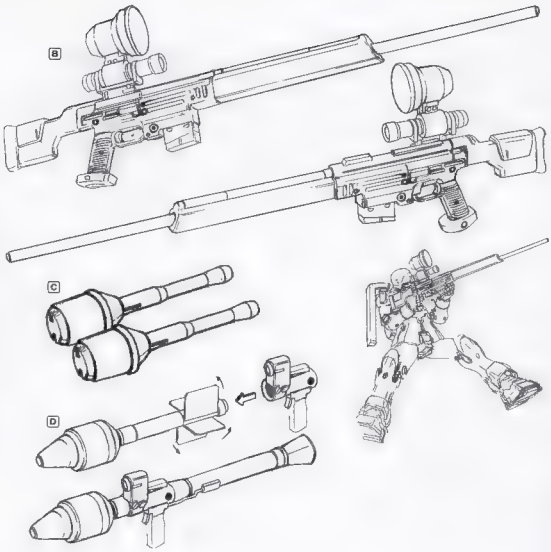
文字通り、手に持って投擲するシンプルな携行手榴弾。一般的な時限信管から磁気、衝撃、熱感知など複数の方式で設定する信管を装備することもできる。

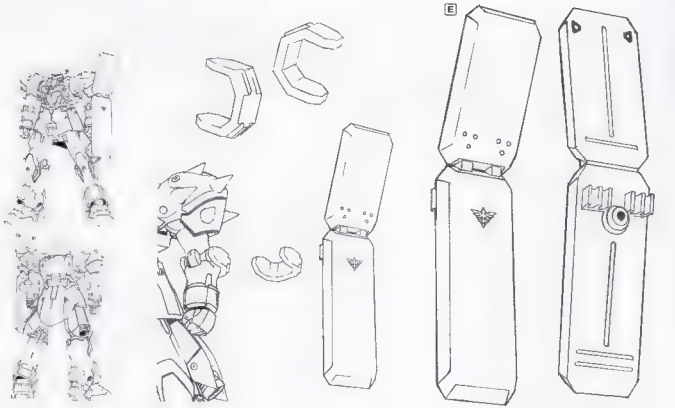
D シュツルム・ファウスト

威力（弾頭の大きさ）に比して軽量低コストなグレネード弾の一種である。シュツルム　ファウストも装備する。命中精度を高めるため弾頭も安定板が追加され、さらにグリップと同準器が一体になった発射器を使い射撃を行う。

E シールド

専用のマウントを使い　胸部にボラト・カのシールドを装備した機体も存在する。多くはノ　ルトの黄にシュツルム・ファウストを同時に装備する。銃衝撃機が好んで用いていたようだ。





WEAPON

F シュツルム・ファウスト

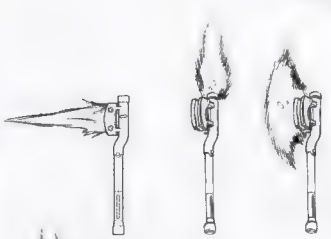
L字ノールドやギラ・ドーガ用ノールドの肩にはシュツルム・ファウストが装着される。4発装備されているが、弾頭数のスペース効率を考慮し2本ずつそれぞれが逆向きにマウントされている。射撃時はシールド基部を180度回転させることで4発（肩部に2発ずつ）を同方向に発射することが可能。

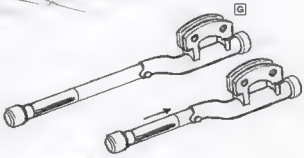
G ビーム・ホーク

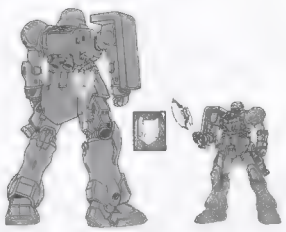
2基の内蔵ビーム エミッターにより、切断に適したプレート状のビームをサイドから、刺突に適したピック状のビームをトップから発生させ状況に応じて使い分けることができる。2基同時に展開させることも可能。また、使用時は柄を伸ばし使用する。











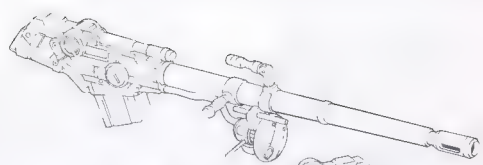
武装バターン
サボア機

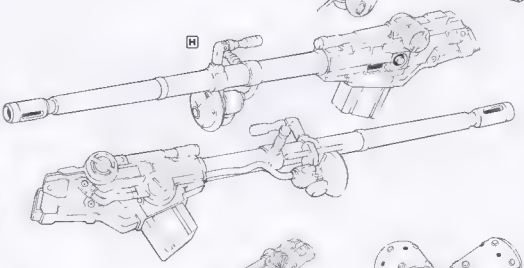
ギラ・ズールは腰部に小型のハードポイントを4基備えており ヒーム・マシンガンの予備マガジンやヒーム・ホークのマウントヘースなどを設置することができる。また、腰部にはシュツルム・ファウストなど携行火器をマウントするためのヘースが設けられている。図のサボア機の場合は正面ハードポイント2箇所にヒーム・マシンガンの予備マガジンを3個ずつ リアサイドにはハンド・グレネード2基、左サイドにはビーム・ネーブを装備。さらに腰部後側中央にはシュツルム・ファウストを携行している。

WEAPON

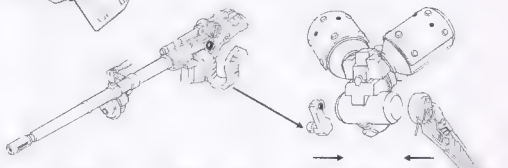
H ランゲ・ブルーノ砲・改

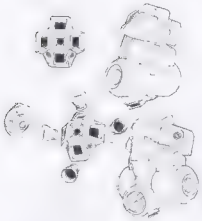
ギラ・ドーガの武装であったランゲ・ブルーノ砲は実体弾兵器だったが、このランゲ・ブルーノ砲をビーム兵器として改修したのがランゲ・ブルーノ砲・改である。宇宙空間での運用に特化した長射程ビーム・ランチャーで、収束率を高めた貫通力の高いビームを発射できる。

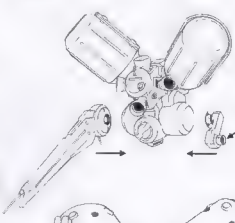




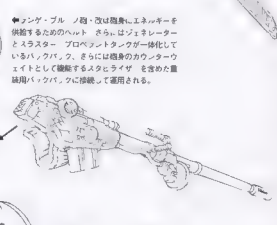






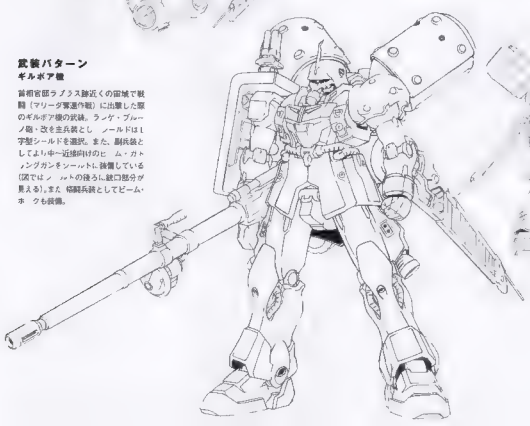


←ランゲ・ブルーノ砲・改は機体にエネルギーを供給するためのヘルメット、さらにはジェネレーターとスラスター、プロペラントタンクが一体化しているバックパック、さらには機体のカウンターウェイトとして機能するメタビライザーを含めた量産用バックパックに接続して運用される。

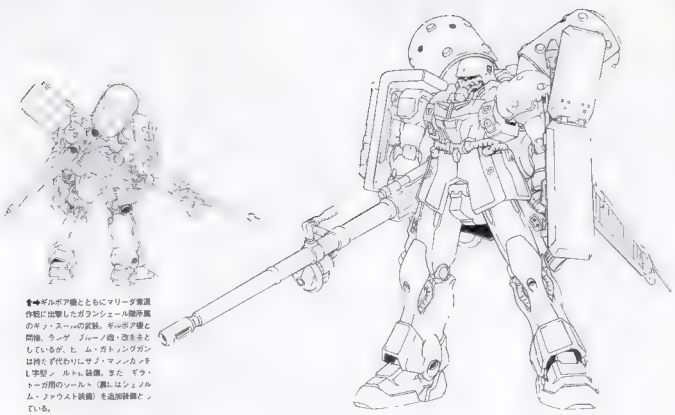


武装バターン
ギルボア機

首相官邸ラグビス跡近くの宙域で戦闘（マリーダ奪還作戦）に出撃した際のギルボア機の武装。ランゲ・ブルーノ砲・改を主兵装とし、シールドはI字型シールドを選択。また、副兵装としてより中～近接向けのビーム・ガトリングガンをショルダーに装備している（図ではショルダーの後ろに銃口部分が見える）。また、格闘兵装としてビーム・ホークも装備。







⬆➡ギルボア機とともにマリーダ奪還作戦に出撃したガランシェール隊仕様のギラ・スーンの武装。ギルボア機と同様、ランゲ ブルーノ砲・改をもっているが、ヒ ム・ガトリングガンは持たず代わりにサブ・マシンガンを L字型ノ ルトに装備。また ギラ・トーガ用のシールド（裏にはシュツルム・ファウスト装備）を追加装備とっている。



DETAIL

コックピットシート

センタ・コンソールは円形で リゼルなど連邦軍MSとは異なるが 基本的な構成は大きくは変わっていない。

DETAIL UP
Ver.

AMS-129

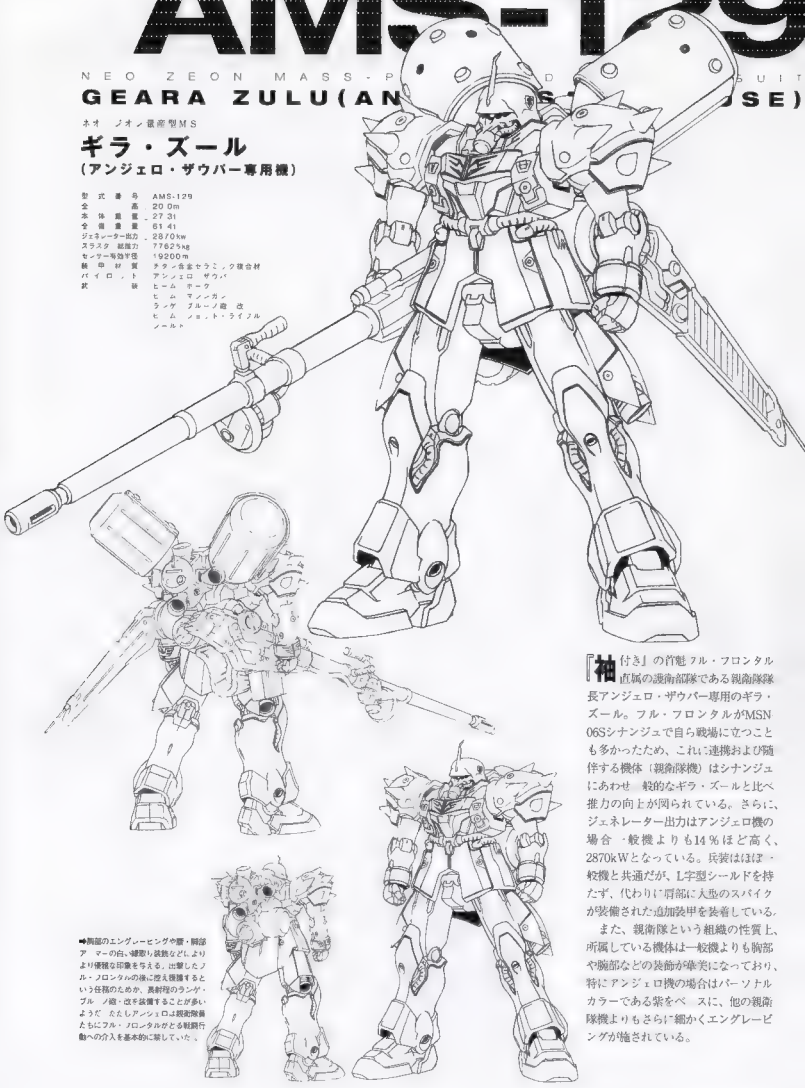
NEO ZEON MASS-P　　D　　SUIT

GEARA ZULU(AN　　S　　SE)

ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ズール
(アンジェロ・ザウパー専用機)

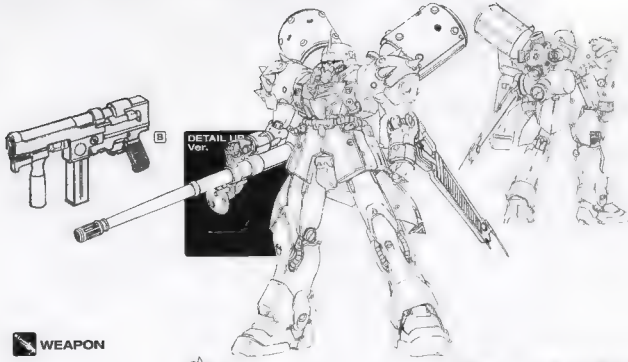
型式番号	AMS-129
全高	20.0m
本体重量	27.3t
全備重量	61.4t
ジェネレーター出力	2870kw
スラスター総推力	7762kg
センサー有効半径	19200m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	アンジェロ・ザウパー
武装	ヒート・ホーク ヒム・マシンガン ランゲ・ブルーノ砲・改 ヒム・メート・ライフル シールド



『袖付き』の首魁フル・フロンタル直属の親衛部隊である親衛隊隊長アンジェロ・ザウパー専用のギラ・ズール。フル・フロンタルがMSN-06Sシナンジュで自ら戦場に立つことも多かったため、これに連携および随伴する機体（親衛隊機）はシナンジュにあわせ一般的なギラ・ズールと比べ推力の向上が図られている。さらに、ジェネレーター出力はアンジェロ機の場合一般機よりも14％ほど高く、2870kWとなっている。兵装はほぼ一般機と共通だが、L字型シールドを持たず、代わりに肩部に大型のスパイクが装備された追加装甲を装着している。

また、親衛隊という組織の性質上、所属している機体は一般機よりも胸部や腕部などの装飾が華美になっており、特にアンジェロ機の場合はパーソナルカラーである紫をベースに、他の親衛隊機よりもさらに細かくエングレービングが施されている。

➡肩部のエングレービングや腰・脚部アーマーの白、補助り装飾などにより、より優雅な印象を与える。出撃したノルン・フロンタルの後に控え機種するという役割のため、基本性能のランゲ・ブルーノ砲・改を装備することが多いようだ。ただしアンジェロは親衛隊員たちにフル・フロンタルがとる戦闘行動への介入を基本的に禁じていた。



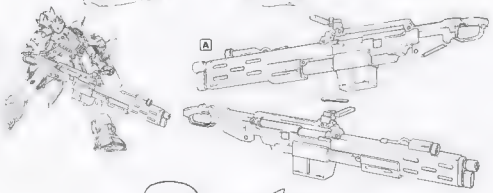
WEAPON

A ビーム・ショット・ライフル

MSN-04サザビー の兵装であったビーム・ショット・ライフルをギラ・ズール用に改修したもの。エネルギー充填のためのリロングレバーを備える。

B サブ・マシンガン

小型で取り回しのよいサブ・マシンガンをサブウェポンとして装備することもある。



AMS-129

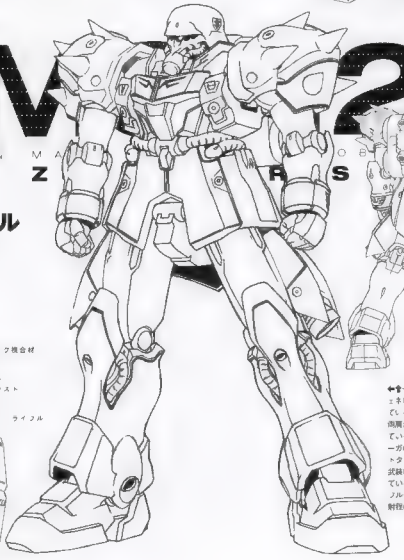
NEO ZEON MA[illegible] OBILE SUIT

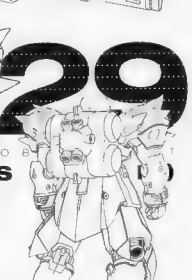
GEARA ZU[illegible]RS[illegible]

ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ズール（親衛隊機）

型式番号	AMS-129
全高	20.0m
本体重量	22.3t
全備重量	56.5t
メガ粒子出力	2670kw
スラスター総推力	74520kg
センサー有効半径	18200m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	セルゲ・視察保典
武装	ビーム・サーベル ビーム・マシンガン ショルダー・ミサイル ハンド・グレネード シールド ビーム・スナイパー・ライフル





←↑一般機仕様のギラ・ズールよりノーマルエネルギー出力のスペックが向上しているほか、機体の兵装も増えている。両肩がスパイク付きのアーマーとなっているほか、バックパックがギラ・ドーガの装備品に近い大容量プロペラントタンク装備のタイプとなっている。武装は一般機のギラ・ズールと共通しているが、ビーム・スナイパー・ライフルやジャングル戦など改修型兵装を用いることが多い。

シールド

肩部に大型スパイクアーマーを装備しているため、シールドを用いる場合はこれらのシールドを装備する。



AMS-119

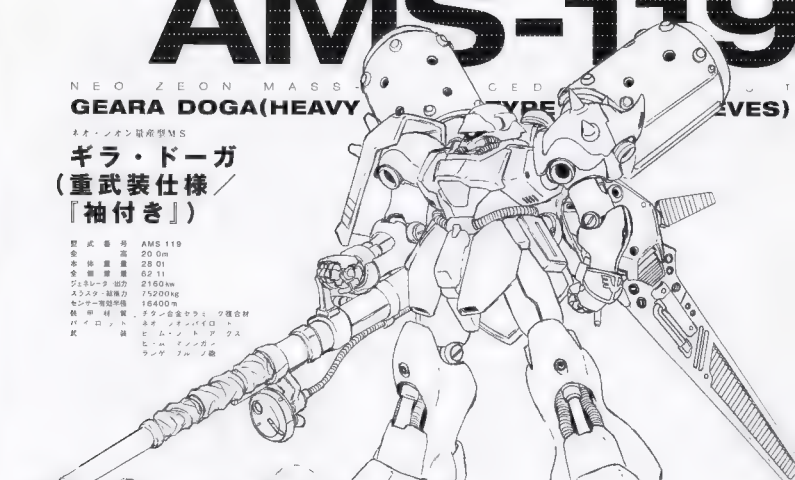
NEO ZEON MASS[illegible]CED [illegible]T

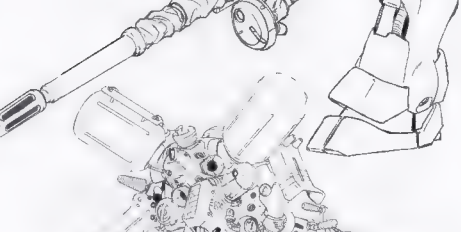
GEARA DOGA(HEAVY [illegible]YPE[illegible]EVES)

ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ドーガ（重武装仕様／『袖付き』）

型式番号	AMS 119
全高	20.0m
本体重量	28.01
全備重量	62.11
ジェネレータ出力	2160kw
スラスター総推力	75200kg
センサー有効半径	16400m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ヒム・ソード・アックス ヒム・マシンガン ランゲ・フルーメン砲





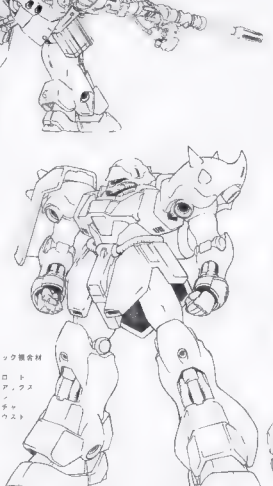
UC0093に勃発した第二次ネオ・ジオン戦争における、シャアの「地球寒冷化作戦」で中心的役割を果たした主力機。開発・製造はアナハイム・エレクトロニクス社が担当した。UC0093年時の総生産数は100機前後といわれているが、残存した機体が『袖付き』においても運用がなされている。

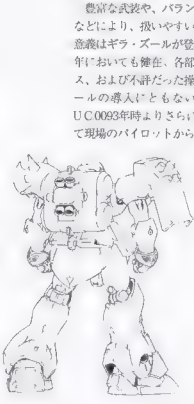
豊富な武装や、バランスの取れたスペックなどにより、扱いやすい機体としてその存在意義はギラ・ズールが登場しているUC0096年においても確固、各部パーツやアビオニクス、および不評だった操縦系などはギラ・ズールの導入にともないアップデートされ、UC0093年時よりさらに熟成されたMSとして現場のパイロットからも評価が高い。

ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ドーガ（『袖付き』）

型式番号	AMS 119
全高	20.0m
本体重量	23.01
全備重量	50.81
ジェネレーター出力	2160kw
スラスター総推力	54000kg
センサー有効半径	16400m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	袖付部隊 ネオ・ジオンパイロット
武装	ビーム・アックス ヒム・マシンガン グレネード・ランチャー シュツルム・フォウスト・ノールト



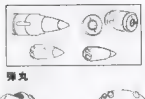


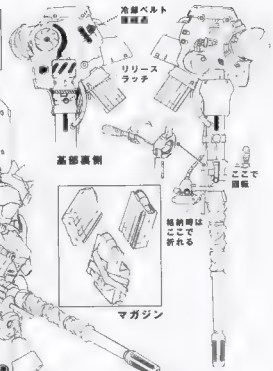
WEAPON

A ランゲ・ブルーノ砲

最新技術をはこる この時代…は珍しい実体弾を使用した大型兵器。バックパックの下段タンクお面のパ ンを弾倉マウント用パーツに交換し さらに砲身の冷却用ユニ トと装甲パネル付き大型プロペラントタンクをノーマルのバックパックユニットに接続し運用される（この装備のギラ・ドーガはギラ・ドーガ重装型と呼ばれる）。なお このランゲ・ブルーノ砲は後にヒ ム兵装として再設計され キラ スーパー専用武装ランゲ・ブルーノ砲・改が誕生している。


取り付け部


弾丸




基部

RMS-119

NEO ZEON R E MOBILE SUIT

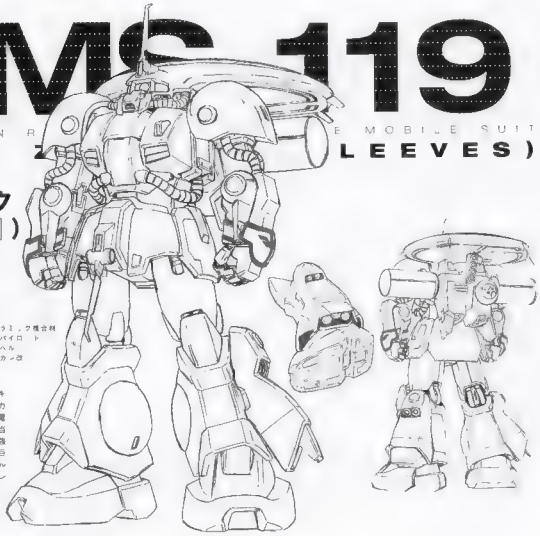
EWAC Z LEEVES)

ネオ・ジオン量産型MS

アイザック（『袖付き』）

型式番号	RMS-119
全高	19.2m
本体重量	41.6t
全備重量	73.5t
ジェネレータ出力	1430kw
スラスター推力	84800kg
センサー有効半径	26000m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ビーム・サーベル ザク・マシンガン改 ノールード

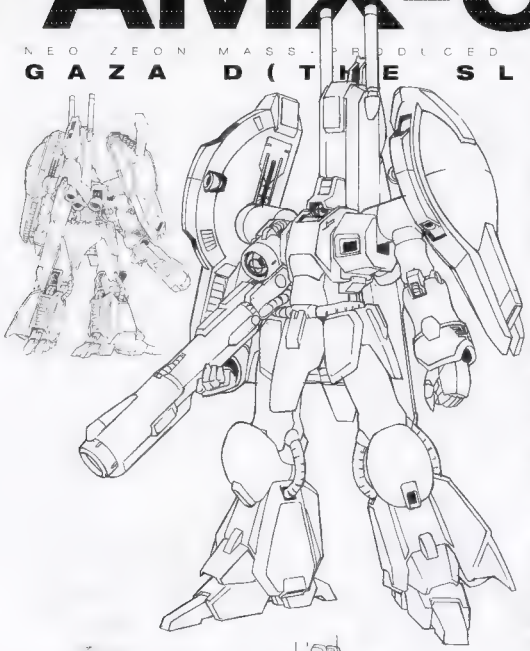
➡アイザックをベースに、ミノフスキー粒子散布下における偵察・索敵能力の向上のため地球連邦軍が開発した電子戦用機。第一次ネオ・ジオン戦争当時、地球連邦軍から供与、もっとも強靭 されん機体と恐れられる、頑丈の巨大なロト ム が特徴 ランドセルには大型のプロペントタンクとセンサーの追加装備されている。



AMX-006

NEO ZEON MASS-PRODUCED MOBILE SUIT

GAZA D(THE SLEEVES)



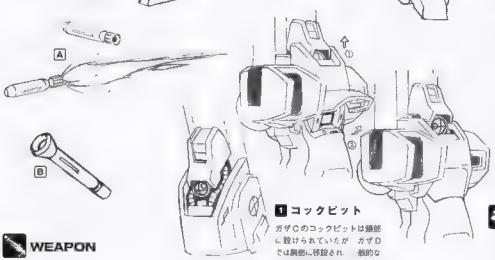
ネオ・ジオン量産型MS

ガザD(『袖付き』)

型式番号	AMX-006
全高	17.0m(MS時)
全長	16.1m(MA時)
本体重量	28.1t
全備重量	68.4t
ジェネレータ出力	2140kw
スラスター総推力	98200kg
センサー有効半径	10800m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ビーム・サーベル ナックル・バスター ビーム・ガン メガ粒子砲 MA時のみ ミサイル・ランチャー

第一次ネオ・ジオン戦争の初期から投入された、ガザCの後継機。ガザCに比べてジェネレーター出力、およびそれに伴うナックル・バスターの出力が向上しているほか、バインダーのマウント位置もガザCが下腕部であるのに対し、肩部にマウントし剛性を改善させている（バインダー自体もレールによってスライドが可能）。また、コックピットの位置も頭部から胸部へと移設されている。

UC0096年においても、『袖付き』機体としてリペイントが施され運用されている。初動対応に強い可変機という特色を活かし、『袖付き』の本拠地であるバラオにおいて哨戒機の役割を担っていた。しかし絶対的な設計の古さは隠せないのか、連邦軍のMSに一方的に撃破されている。



WEAPON

A ミサイル

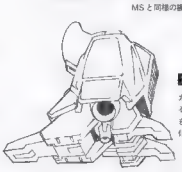
左右バインダー上部はミサイルベイとなっており、小型ミサイルを発射することが可能。

B ビーム・サーベル

ビーム・サーベルは左右バインダー内に収納されている。白兵戦用の武装としてはごく一般的な仕様。

1 コックピット

ガザCのコックピットは腰部に設けられていたが、ガザDでは胸部に移設され、一般的なMSと同様の機構になっている。



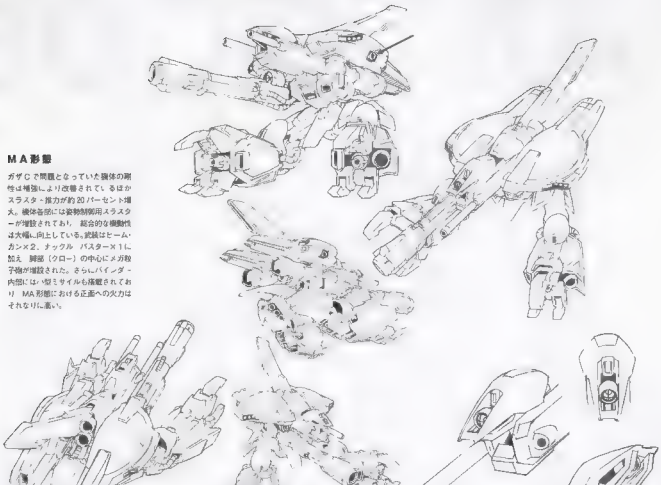
2 腕部

ガザC同様、MA形態におけるクロー・アームとして活用できる。なお、スラスターも大型化されている。

DETAIL

- コックピット
- 胸部
- MA時モノアイ





MA形態

ガザCで問題となっていた機体の剛性は補強し、より改善されている。ほかスラスター推力が約20パーセント増大。機体各部には姿勢制御用スラスターが増設されており、総合的な機動性は大幅に向上している。武装はビーム・ガン×2、ナックル バスター×1に加え、脚部（クロー）の中心にメガ粒子砲が増設された。さらバインダー内部には小型ミサイルも搭載されており MA形態における正面への火力はそれなりに高い。

AMX-003

NEO ZEON RECONN　　B・ｕE SｕT

GAZA-C(　　LE　VES)

ネオ・ジオン量産型MS

ガザC（『袖付き』）

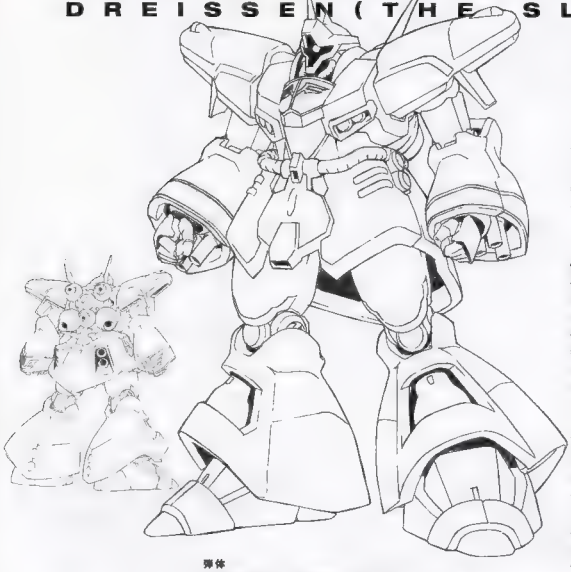
型式番号	AMX-003
全高	18.3m（MS時）
本体重量	40.8t
全備重量	72.5t
ジェネレーター出力	1720kw
スラスター総推力	79200kg
センサー有効半径	10600m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ビーム サーベル ナックル バスター ビーム ガン

←旧アクシズがグリプス戦争間に開発した（隠匿）可変MS。宇宙空間での作業用MSをベースに戦闘用へと改良。ナノラミネート装甲の機体のため、性能としてはグリプス戦役時代から高いとは言えなかった。しかし、『袖付き』では改修している機体を黒の防衛など用いている。

AMX-009

NEO ZEON MASS PRODUCED MOBILE SUIT

DREISSEN (THE SLEEVES)



ネオ・ジオン量産型MS

ドライセン (『袖付き』)

型式番号	AMX-009
全高	22.0m
本体重量	36.7t
全備重量	67.9t
シュネラ出力	2380kw
スラスター総推力	107800kg
センサー有効半径	13100m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ヒート・サーベル ジャイアント・バズ 3連装ビーム・キャノン トライ・ブレード

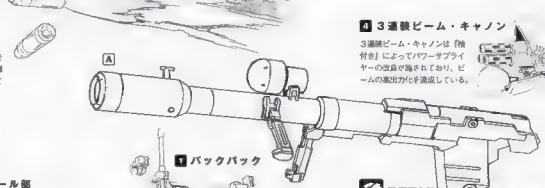
第一次ネオ・ジオン統争中期以降に登場した、ネオ・ジオンの量産MS。腕部に内蔵された3連装ビーム・ガンや背部に装備された射出式近接斬撃兵器トライ・ブレードなど、独特の武装を持つ。もとが中～近距離での戦闘に特化した機体ゆえ、こうした面を解消するためか、新規の武装としてジャイアント・バズを装備している。

ガンダリウム合金製の装甲やUC0096年代においても量産機として高水準のジェネレーター出力、推力を持ち、UC0096年時の現役機と比べてもスペック的には見劣りしない。ただし設計・製造は旧ネオ・ジオンであり、設計面では旧態然としている点は否めない。それでも戦力の乏しい『袖付き』にとっては貴重な戦力と言えた。

WEAPON

A ジャイアント・バズ

MSN-06S シナンジュ用のバズーカを基に相規開発された実体弾兵器を装備している。UC 0096 の水準としても最新の武装である。



4 3連装ビーム・キャノン

3連装ビーム・キャノンは『袖付き』によってパワーサプライヤーの改良が施されており、ビームの高出力化を達成している。

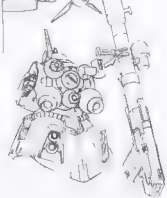


3 ソール部

中央に大型スラスターを備えるソール部。スラスター推力は10万7800kgで、機体重量は重いがゲラ・ズール等より、数値は優れる。



1 バックパック



2 メインスラスター

脚部のフェアリング内にはメインスラスターが並ぶ。ドムというよりはリック・ドムの強襲機というに相応しい。



DETAIL

- バックパック
- メインスラスター
- ソール部
- 3連装ビーム・キャノン



MS-21C

NEO ZEON MA[illegible] MOBILE S[illegible]

DRA-C(1[illegible]VES)

ネオ・ジオン量産型MS

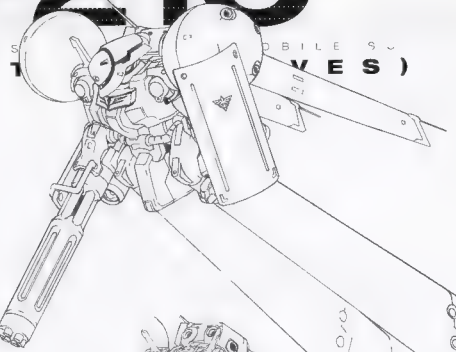
ドラッツェ（『袖付き』）

型式番号	MS-21C
全高	29.8m
本体重量	23.9t
全備重量	49.0t
ジェネレーター出力	590kw
スラスター総推力	117500kg
センサー有効半径	10900m
装甲材質	超硬スチール合金
パイロット	ネオ・ジオンパイロット
武装	ヒム サーベル ガトリング・ガン

U.C.0080年代初頭にジオン残党のデラーズ・フリートが独自に開発したMS。デラーズ・フリートと旧アクシズは協力関係にあったため、デラーズ フリートからアクシズへ渡り、さらに『袖付き』の時代まで残存していた機体が運用されている。

F2型ザクⅡのボディをはじめとした一年戦争時の既存兵器・部品を組み合わせて製造されており、いわばありあわせの部品で組み上げた機体で、型式番号も制式なものではない しかし宇宙空間での機動に特化しているため、特に直線的な加速・速力には優れている。また、推進器回りには旧ジオンの宇宙戦闘機ガトルのものが使用されているとも言われており、航宙戦闘機的な性格の機体といえる。

『袖付き』が保有する旧型機の中でも古い部類に入るが、構造が簡素なことから補修・改造を受け続け現役を保っている



1 ボディパーツ

ボディはF2型ザクⅡのボディを利用している。頭部は高速戦闘を考慮し、モノアイの視範囲を広げた独自の造形に換装。



2 腕部

ショルダ アーマーを装着するマウントを採用し、規格のスラスターポッドを装備。3次元的機動性を備っている。

4 背面

脱関節には大型のスラスターユニットを内蔵。ヘースとなったザクの面影が残るのは肩両部と上半身のみである。



5 ランドセル

一年戦争で使用されたガトル戦闘爆撃機の推進器をバックパックの一部として流用し、さらにスタビライザ を装備。



3 脚部

脚部（プロペラントタンク）の脱関節は可動する。そのためわずかではあるがAMBACが利用できる。

DETAIL

■ボディパーツ
■腕部
■脚部
■背面
■ランドセル



WEAPON



A シールド／ビーム・サーベル

シールドは戦艦の装甲を使用したもの。ドラッツェ本体のジェネレーター出力が足りないため ノルト内にトライフユニットを内蔵しビ ム・サ ベルを駆動している。

B ガトリング・ガン

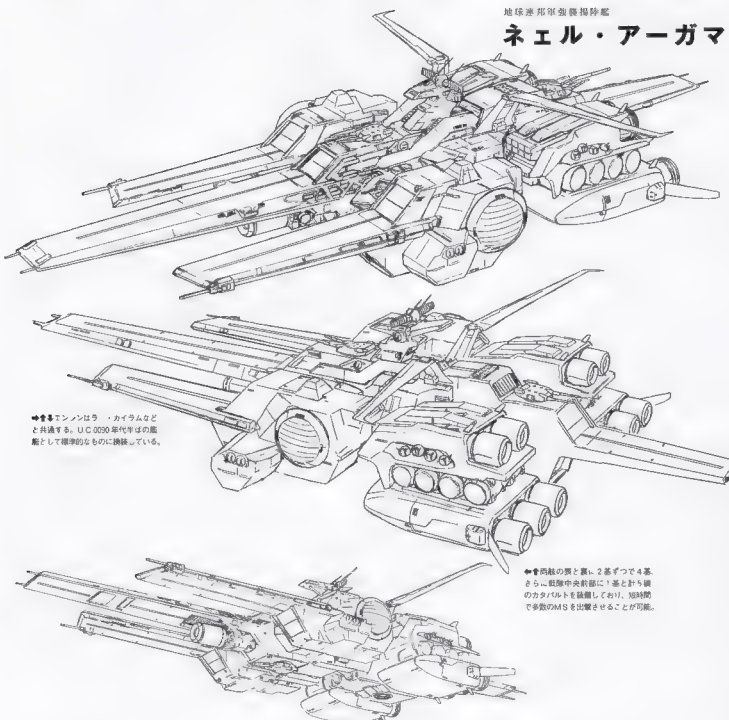
デラーズ・フリ ト製のドラッツェは3連40mmバルカン砲を装備していたが『袖付き』では6連装のガトリング・ガンに換装。センサーの性能も向上している。

el Argama

E . F . S . F　SPACE SHIP

地球連邦軍強襲揚陸艦

ネェル・アーガマ



➡ブランエンゾロラ・カイラムなどと共通する、UC 0090年代半ばの艦艇として標準的なものに換装している。

⬅ブ四肢の周と置に、2基ずつで4基、さらに艦艇中央前部に1基という計のカタパルトを装備しており、短時間で多数のMSを出撃させることが可能。

UC 0088年にエゥーゴの旗艦として就役した宇宙戦艦で、UC 0090年に外郭部隊ロンド・ベルが設立されてからはロンド・ベル隊の旗艦も務めた（UC 0092年にラー・カイラム級機動戦艦が就役した後はその座を譲っている）。

旗艦を退いた後も大規模な改修作業を受け、艦種も強襲揚陸艦に変更され、ロンド・ベル隊の戦力として活躍している。カタパルトブロックの容積を拡充し搭載MS数が増加しているほか、機関や兵装も近代化されている。同型艦が存在せず、性能的にも独特であるがゆえに、特殊な任務に対し単艦運用されるケースが多く、MSの運用能力も高いため新鋭機はもちろん、試作機や実験機などが配備されるもとも多い。UC 0096年時における艦長はオットー・ミタス。

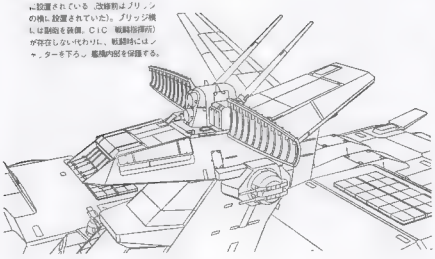
DETAIL

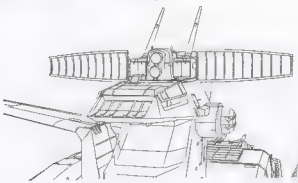
- ブリッジ内部
- 上部 前部
- 中央ブロック
- 下部ブロック
- サイドブロック

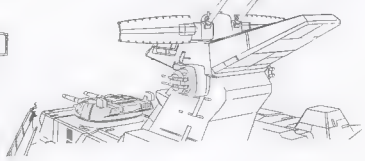


1 ブリッジ／内部

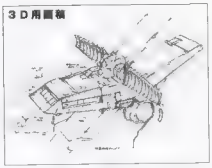
改修前とはレーダーのマウント位置が異なっており、改修後はブリッジの上に設置されている。改修前はブリッジの横に設置されていた。ブリッジ横には副砲を装備、CIC（戦闘指揮所）が存在しないかわりに、戦闘時にはシャッターを下ろし、艦橋内部を保護する。



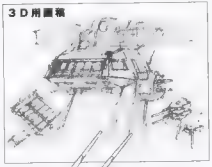


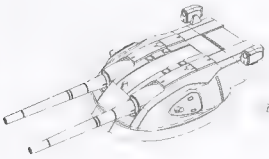


3D用画稿

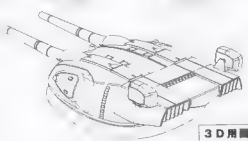


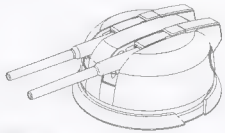
3D用画稿











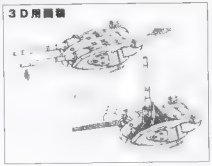


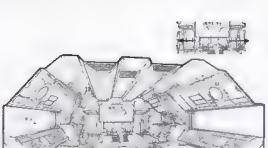


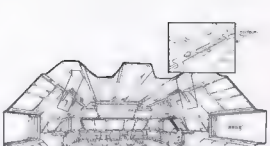
2 主砲　副砲

船首および船尾に配されている主砲も改修時、連邦軍艦船として標準的なものに変更された。船体には対空砲座も配置されているがそれだけでは不十分なようで、ロト（MS）を艦載代わりに運用しようと試みた例も見られる。

3D用画稿

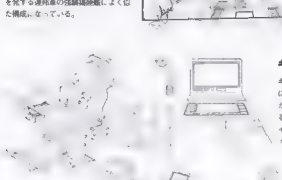






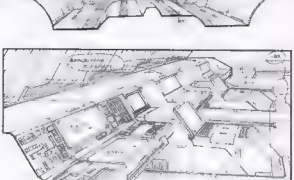
ブリッジ内部

ブリッジにはセンター後部に艦長および副艦長、外周部に沿ってオペレーターを配するというオーソドックスに端を発する連邦軍の強襲揚陸艦に、よく似た構成になっている。



キャプテンシート

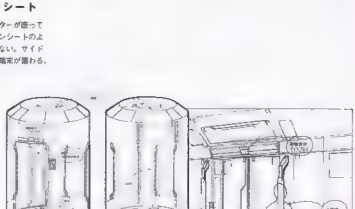
キャプテンシートは2席分が並列に配置されている。艦長と副長のために用意されたシートと見られるが、ラプラス戦争時にはアナハイム社から出向してきたアルベルト・ヒストが座ることが多かった。





オペレーターシート

ブリッジのオペレーターが座っている座席。キャプテンシートのようにフットレストはない。サイドコンソールには無線端末が置わる。



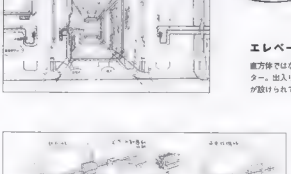


艦内通路

各部にはメンテナンス用のハッチのほか、ダメージコントロール時に動作させる防火・密閉隔壁が設けられている。

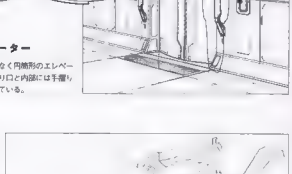
エレベーター

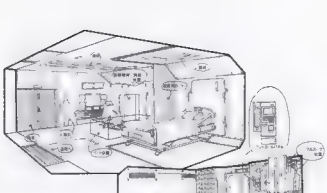
直方体ではなく円筒形のエレベーター。出入り口と内部には手摺りが設けられている。



グリップ

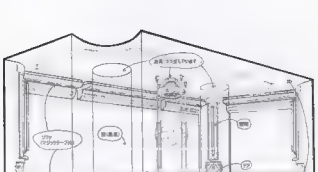
艦内移動用のハンドレールとグリップ。グリップにはスイッチが備わり、握りこむことで動作させる。なお、基本的に艦内はお掃除用になっている。





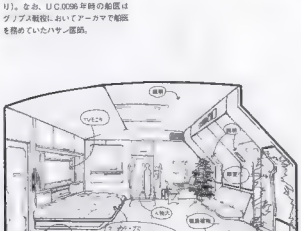
医務室

医務室には、ベッドが2床、そして簡易的な医療器具が備わる（奥には個室あり）。なお、UC.0096年時の船医はグリプス戦役において、アーガマで船医を務めていたハサン医師。



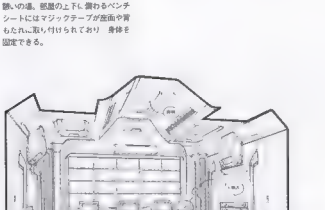
レクリエーションルーム

自然の風景が壁紙となっている艦内の憩いの場。部屋の上下に備わるベンチシートにはマジックテープが施されており、身体をもたれに取り付けられており　身体を固定できる。



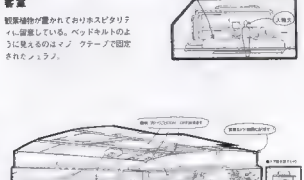
客室

観葉植物が置かれており、ホスピタリティに溢れている。ベッドもまるでソファのように見えるのはマジックテープで固定されたシーツ。



モニタールーム

外部との長距離通信に使われるほか、データベースを参照し情報を引き出すことも可能。

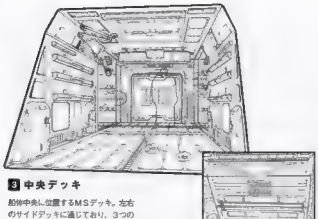


捕虜収容室

狭い風景が映し出されているスクリーンが貼りめぐらされた捕虜収容室。監視カメラや食事を供するためのトレー挿し入れ口が備わる。

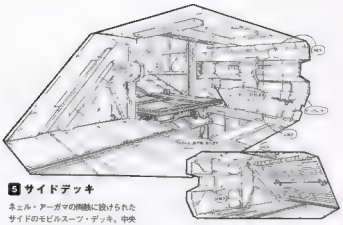
ブリーフィングルーム

大型のモニターと、7名×3列分のシートを備えるブリーフィングルーム。各デスクには小型のモニター　が埋め込まれている。



3 中央デッキ

船体中央に位置するMSデッキ。左右のサイドデッキに通じており、3つのデッキはリフトを通じて行き来することが可能。

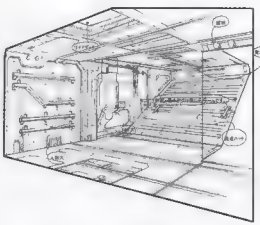


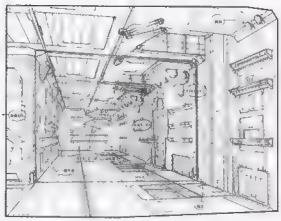
5 サイドデッキ

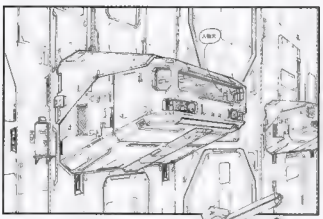
ネェル・アーガマの両舷に設けられたサイドのモビルスーツ・デッキ。中央デッキからリフトを用いてMSを移送し、このサイドデッキから発進することも可能。また、サイドデッキ下部にも通じており、こちらに収容されているモビルスーツの発進も行える。

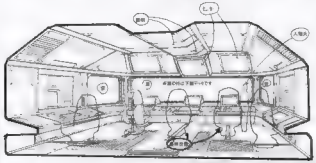
4 下部デッキ

サイドデッキの下側（裏側）に存在する下部デッキ。カタパルトも両舷構造になっており、宇宙空間では下部デッキから直接発進する。これによりネェル・アーガマは発進用カタパルト6基、船体後部の艦載用カタパルト1基を備えている計算となる。





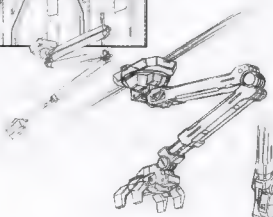






クレーン操作室

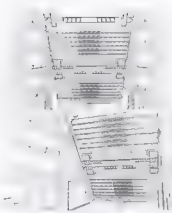
モビルスーツ・デッキには大小のクレーンが設置されており、MSの装備交換などの作業を行う。これらクレーンはクレーン操作室から操作する。



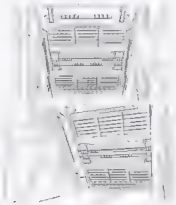


大型クレーンアーム
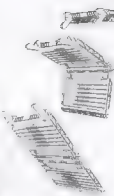
大型クレーンアームはノゼルのランドセルなど重量のあるパーツの保持も可能である。



中央カタパルト

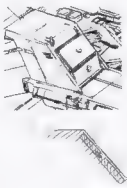


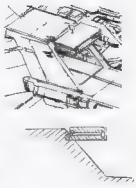
左右カタパルト

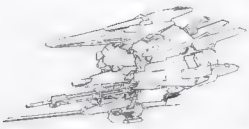


カタパルト

カタパルトにはシャッター が設けられており、蓋のように二つに折りたたむようにして開閉する。



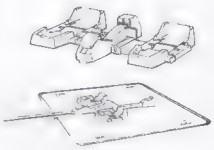


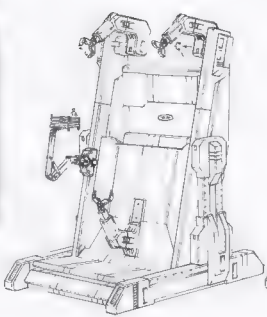


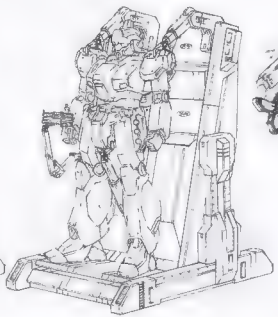


カタパルトシャトル

MSが脚を乗せる部分（サイズは調整可能）のほか、中央にはリゼルなど可変機を点献形態の主射出するためのマウントがある。



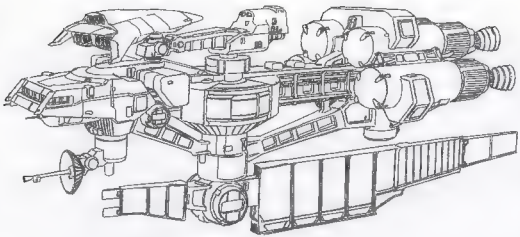






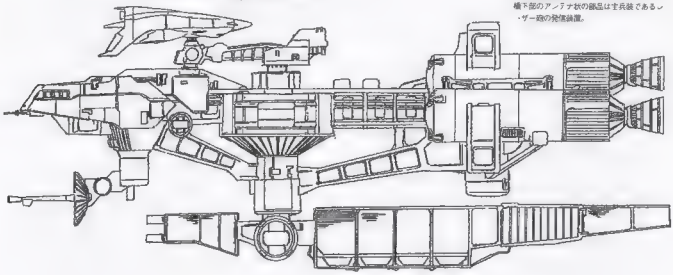
MS用ベッド

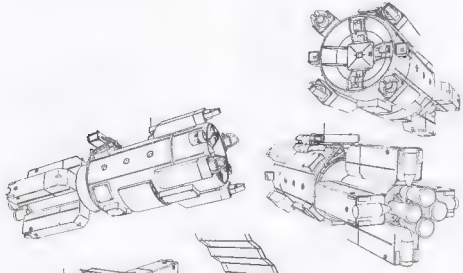
3本の大型アームによってMSをヘントに固定している。アームはフレキシブルに動くため、対応できるMSの幅は広い。ネェル・アーガマがロングベッド型の中でも多種、わたるMSを運用できているのは、こういった設備の充実による面も大きい。



サラミス級宇宙警備艇

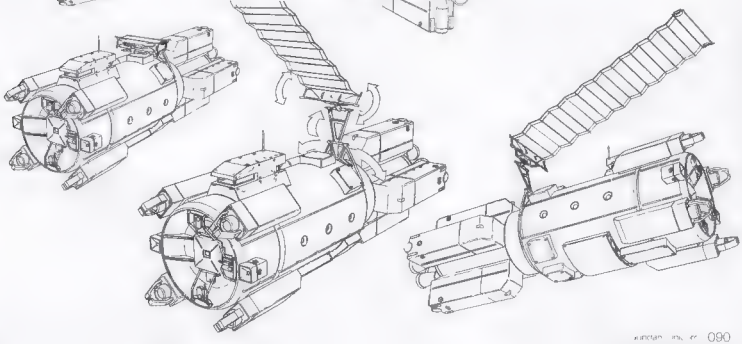
宇宙世紀初頭に運用されていた中型の戦闘艇。4基のロケットエンジンのほか、船体下部に太陽電池パネルを装備している。船体上部には戦闘機搭載用のクレーンが設置される。艦橋下部のアンテナ状の部品は主兵装であるレーザー砲の発振装置。

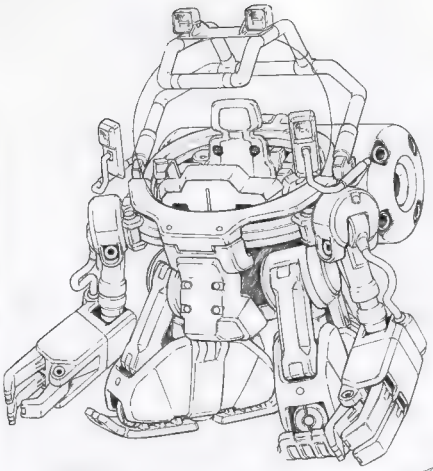




サイアムの作業宇宙艇

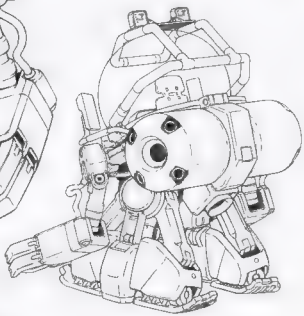
宇宙空間で人間が作業をするとき、使用される宇宙艇。船体中央に、自由に動く太陽電池パネルが備わるほか、船体前方には命綱を結び付けておくアンカーが設置されている。



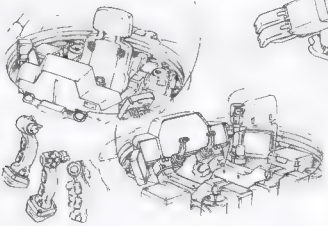


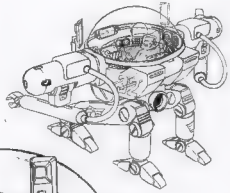
トロハチ

トルコ社が製造しているJ.C 0096年における最新型の作業用ブナモビルス　。型式番号はTOLRO 800だが、「トロハチ」の愛称で呼ばれている。重力の小さいコロニー中心近辺では飛行も可能。また非常に丈夫な機体構造を持つ。全高3m。



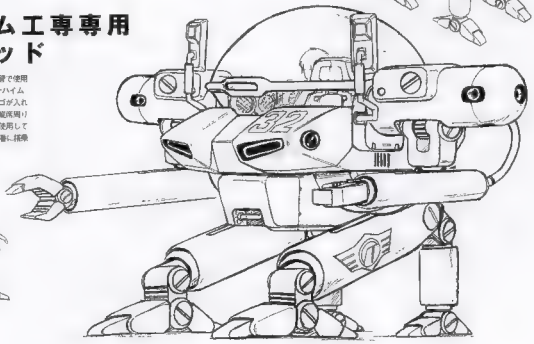
コックピット

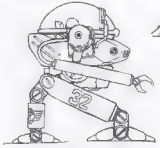


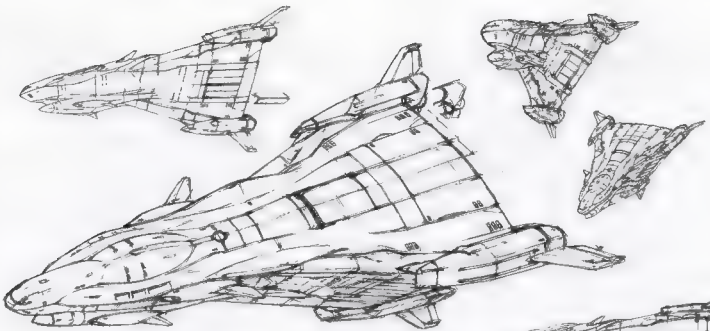


アナハイム工専専用モビルポッド

アナハイム工業専門学校の生徒が実習で使用する作業用モビルポッド。脚部にアナハイムエレクトロニクス（AE）工専のロゴが入れられている。トロハチ…はへると機能面は簡単。操作は主に4本のレバーを使用して行う　パナ　ツは23番、タクヤは20番に搭乗する。



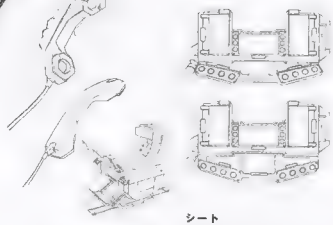




ガランシェール

「地付き」が運用している船舶。民間の貨物船に偽装されている（船体にはリバコーナ貨物とペイントされている）。デブリを破壊するための機能は備えるが、基本的には非武装。バリュート等の装備なしで大気圏突入が行える他、重力下での飛行も可能（重力下では垂直離着陸式）。

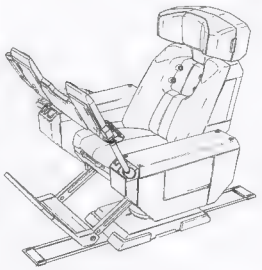




格納庫

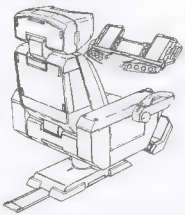


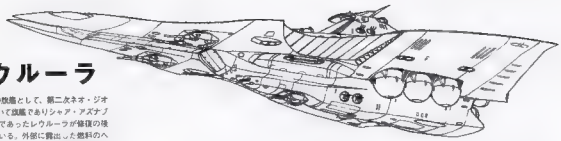
大型のMS クシャトリヤをカ トル ムの中央に、キュ・ズール3機を壁面に沿って設けられたMSベッドに搭載していた。



シート

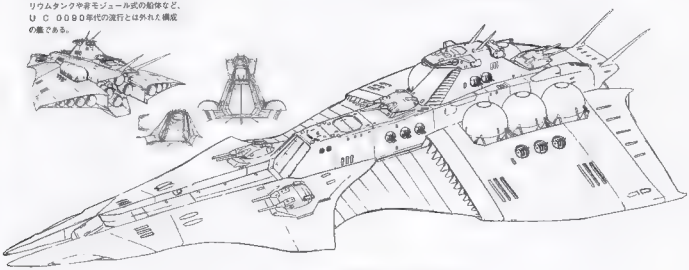
中央にキャプテンシ ト パイロットとサブパイロットのシート2席をブリ ジ前方に配置する。キャプテンシ トには可動式のアームに支えられてコンソ ルが装備されている。軍艦と比べるとブリ ジ内は手狭。

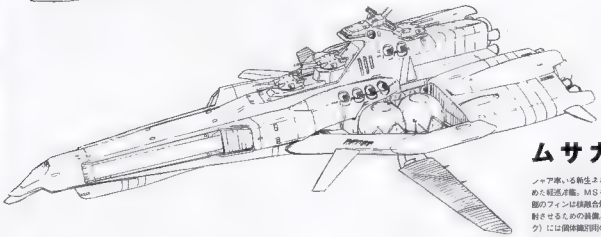




レウルーラ

「袖付き」の旗艦として、第二次ネオ・ジオン戦争において旗艦でありシャア・アズナブルの座乗艦であったレウルーラが修理の後運用されている。外部に露出した燃料のヘリウムタンクやモジュール式の船体など、ＵＣ００９０年代の流行とは外れた構成の艦である。

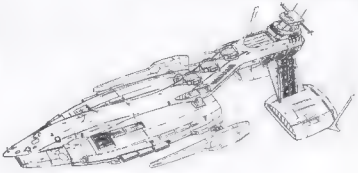




ムサカ

ノイアホいる新生ネオ・ジオン軍で主力を務めた輸送才艦。ＭＳを８基搭載可能。船体下部のフィンは核融合炉からの熱を効率的に放射させるための装置。船尾「エンジンブロック」には個体識別用のラインが入れられている。



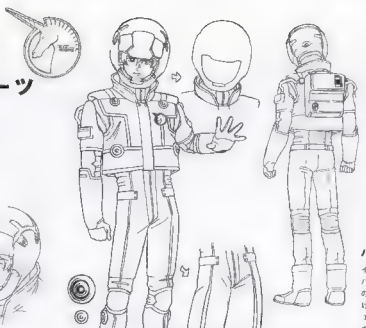


ムサイ改

一年戦争後に近代化を受けたムサイ。同型艦はグリプス戦役にも参加している。機関のｉｓ力向上とそれにともなう熱放射システムの改善がなされた。

ユニコーンガンダム専用パイロットスーツ

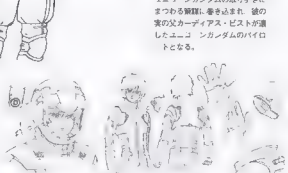
ＮＴ　Ｄ発動時のユニコーンガンダムの機動は通常のパイロットに耐えられる負荷ではないため、パイロットは専用のパイロットスーツを着用する。このスーツには耐Ｇ負荷を軽減的に軽減するシステムが組み込まれており、ＮＴ　Ｄ発動時、はオ　トで作動する。





バナージ・リンクス

インダストリアル７に暮らすアナハイム工業専門学校に通う16歳の少年。インダストリアル７における「ラプラスの箱」の鍵であるユニコーンガンダムの取り巻き、まつわる陰謀に巻き込まれ、彼の実の父カーディアス・ビストが遺したユニコーンガンダムのパイロットとなる。



地球連邦軍パイロットスーツ

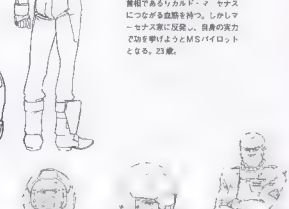
地球連邦軍（ロンド・ベル）のパイロットスーツ。第二次ネオ　ジオン戦争時に着用されていたノーマルスーツと比べても　ヘルメットやショルダ　パットなどに若干変化が見られるものの、ほぼ同様である。



リディ・マーセナス

連邦議会の重鎮ロニ　マ　セアスの孫子で　地球連邦政府初代首相であるりカルド・マ　セアスにつながる血脈を持つ。しかしマーセナス家に反発し、自身の実力で功を挙げようとＭＳパイロットとなる。23歳。





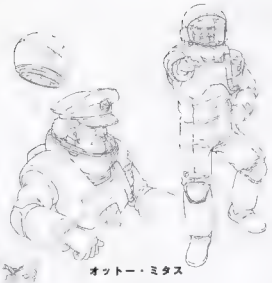
ノーム・バシリコック

ネェル・アーガマのＭＳ部隊隊長で　コルサイインはロメオ001。リゼル隊長機仕様でシナンジュと戦闘を行い、ビーム・サーベルで機体を切り裂かれて敗死した。階級は少佐。

地球連邦軍 ノーマルスーツ

クルー用のノーマルスーツ。左胸部分にヘルメットへのパイピングを施した構造などはパイロットスーツ同様、第二次ネオ・ジオン戦争の頃からほぼ変わっていない。





オットー・ミタス

U.C.0096年におけるネェル・アーガマ艦長。今ひとつ艦長としては頼りない面があり、現場や部下の突き上げや連邦軍上層部の無茶な作戦立案に頭を悩ますことも。紅茶が趣味。

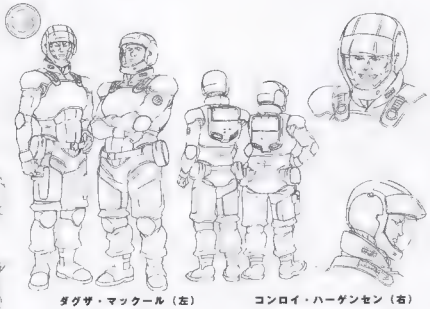


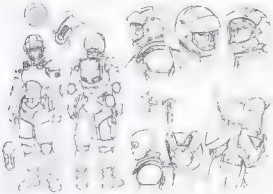
レイアム・ポーリンネア

沈着冷静かつ的確な状況判断を下すネェル・アーガマの副長。オットー艦長に進言することも多い。

エコーズ（マンハンター部隊）ノーマルスーツ

連邦軍の特殊部隊エコーズが使用しているノーマルスーツは銃撃戦の可能性も考慮し胸部や腰・肘などにプロテクターを装備。また、屋には単独用ホルスターを装着。





ダグザ・マックール（左）

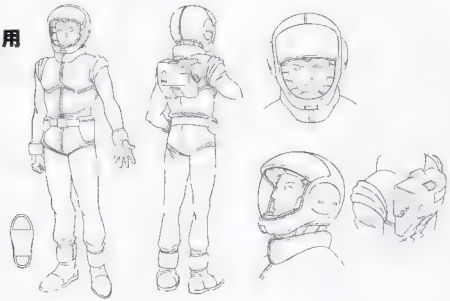
エコーズの920隊司令長。『ラプラスの箱』を確保する任を受け　部隊とともにネェル・アーガマに出向してきた。

コンロイ・ハーゲンセン（右）

エコーズ920隊副指令で、熱血は少佐、ダグザは中佐↑、ダグザの腹心であり、彼をサポートする。

メカニック作業用 ノーマルスーツ

MSの整備などを行うため、一般的なクルー用ノーマルスーツに比べると動きやすさを重視した軽装である。腰には工具などを入れるバッグが備わる。



ネオ・ジオン残党軍『袖付き』パイロットスーツ



マリーダ・クルス

ガランシェール隊のクシャトリヤ専属パイロット。その正体はネオ・ジオン軍がクローニングによって作り出した人工ニュータイプ（強化人間）プルシリーズの12番目の個体　プルトゥエルブ。



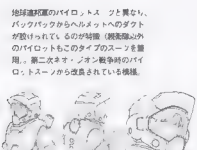
サボア

ガランシェール隊のギュ・ズールのパイロット。インダストリアル7での戦闘でリゼルと一対多数の戦闘を行い、壮絶な戦死を遂げる。

親衛隊パイロットスーツ

地球連邦軍のパイロットスーツと異なり、バックパックからヘルメットへのダクトが設けられているのが特徴（脱気機能）。のパイロットもこのタイプのスーツを着用。。第二次ネオ・ジオン戦争時のパイロットスーツから改良されている模様。





偽装ノーマルスーツ

ガランシェール隊が強襲のため使用している　民間で一般的に…用いられているノーマルスーツ。

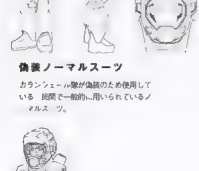
アンジェロ・ザウパー

フル・フロンタルに心酔している親衛隊員。常にペイントされた専用のギラ・ズールに搭乗している。



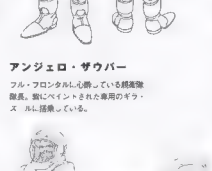
ノーマルスーツ

「袖付き」「ガランシェール隊」のブリッジクルーが使用しているノーマルスーツ。バイザーだけでなくヘルメットのシェルそのものも展開可能。



ミネバ・ザビ

「ラプラスの箱」をめぐる取引とそれによって生まれる戦いをとめるべく奔走。オードリー・バーンの偽名を用いる。16歳。



スベロア・ジンネマン

「袖付き」の強襲揚陸艦ガランシェールの船長。妻と子を戦争で失くし、一年戦争時に娘婿となっていた過去を持つ。52歳。

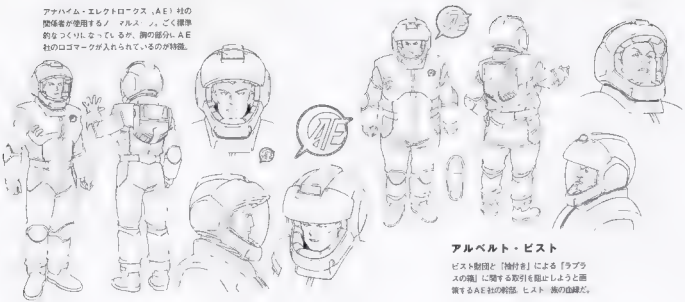


フラスト・スコール

ジンネマンとは共に一年戦争時、連邦軍捕虜となった頃からの長い付き合い。ガランシェールの操舵手を務める。27歳。

アナハイム・エレクトロニクス社 ノーマルスーツ

アナハイム・エレクトロニクス（AE）社の関係者が使用するノーマルスーツ。ごく標準的なつくりになっているが、胸の部分にAE社のロゴマークが入れられているのが特徴。

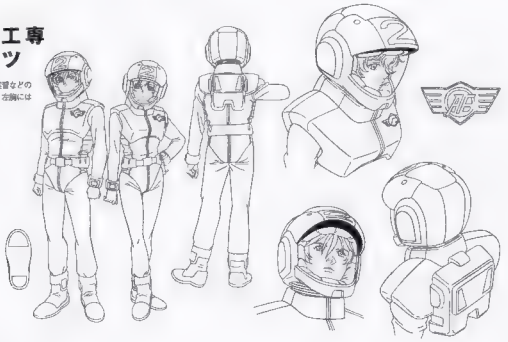


アルベルト・ビスト

ビスト財団と「袖付き」による「ラプラスの箱」に関する取引を阻止しようと画策するAE社の将部。ヒスト一族の血縁だ。

アナハイム工専 作業用スーツ

アナハイム工業専門学校の生徒が実習などの時に使用しているノーマルスーツ。左胸には校章が入れられている。



サイアムの ノーマルスーツ

サイアムが首相官邸ラプラス爆破テロを行ったとき、使用していたノーマルスーツ。宇宙世紀初頭という技術的に未発達な時代のスーツのためか、各部（特にバックパック）が大ぶりな装備となっている。



縮小化するネオ・ジオンと再編が加速する連邦軍

『機動戦士ガンダムUC』の舞台となるU.C.0096年は、『シャアの反乱』と第一次ネオ・ジオン戦争から3年を経た時代。第一次ネオ・ジオン戦争の実質的な敗北によって、さらに規模を縮小させたネオ・ジオンは、フル・フロンタルを首魁に、資源衛星バラオを拠点として再出発。使用するモビルスーツに袖のような装飾があることから、連邦軍サイドから「袖付き」と呼称されていた。

ジオン残党が組織力を失い、ゲリラ化していく中で、3年前の段階ですでに進められていた連邦軍の軍備再編は、U.C.0100年に予定される宇宙軍再建計画「UC計画」の存在もあり、さらに加速することになる。『逆襲のシャア』本編でもその雰囲気は感じられていたが、この軍備再編の中で、ワンオフの高性能機よりも機種の統廃合、性能の均一化が目指されたことは明白であろう。またガンダムアレルギーともいえる、ガンダムとニュータイプパイロットへの恐れも根深く、一年戦争、グリプス戦役、そして第一次、第二次ネオ・ジオン戦争と続いてきた専用モビルスーツの時代の終焉を感じさせる。

連邦軍が目指したのは、主力機のジェガンへの移行であるのだろう。これには、エースと呼ばれる一部のモビルスーツパイロットに対しても、例外ではなかった。象徴的なのは、ep 1冒頭のスタークジェガンとクシャトリヤの戦闘である。ガランシェールを追撃する「足の速い特務仕様」のジェガンは、ニュータイプ専用機と渡り合うことすら可能なモビルスーツ。その特務という言葉には、おそらく対ニュータイプ戦も想定されていたのかもしれない。

ニュータイプ専用機といえば、猛威をふるったファンネルが思い出されるが、時代はνガンダムやユニコーンガンダムに搭載されるサイコフレームなど、ニュータイプ能力を機体自体に反映させつつある時代。遠隔武器として威力を発揮したファンネルにしても、一年戦争時代のビットから数えれば、すでに登場から15年以上も経過している。対ファンネル対策OSなどが確立されていたとしても、なんら不思議ではない。

また、仮機のジェガンがファンネルにたやすく撃破されたケースと違い、スタークジェガンは明らかに戦い方を知っていた。これは特務機という立場も踏まえ、エースパイロットの搭乗機であることを端的に物語っている。つまりスタークジェガンは、連邦軍にとってのかつてのワンオフ機、いわばガンダムと同じ位置づけにあるエース専用機であることを意味しているのかもしれない。

『逆襲のシャア』劇中で、アムロやケーラといったエースにとって、ジェガンは役不足である描写があったが、それに対する答えがジェガンの運用に幅を持たせること＝スタークに換装可能なジェガンD型の投入であったのだろう。

可変モビルスーツはなぜ生き残れなかったのか

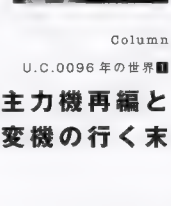
『逆襲のシャア』において、アムロやブライトが所属した地球連邦軍独立機動艦隊ロンド・ベルは、特定の管轄区域をもたない有事即応の部隊として存在する。いわば実質的な対ネオ・ジオン残党部隊と行動していると考えられる。他部隊に先駆けて主力機のジェガンへの転換が進められる一方、リ・ガズィの配備すらままならなかった第二次ネオ・ジオン戦争時の状況とは異なり、リゼルといったZ系モビルスーツの配備が進められるなど、装備面に関しては状況が改善していると考えられる。

一方でリゼルの量産という背景には、Z系のコストダウンを主眼においた再設計は、バック・ウェポン・システム型ではなく、リゼルが用いる簡易変形型に落ち着いたことを想像させる。そうした延命策をとってもなお、『機動戦士ガンダムF91』の時代となるU.C.0123には可変モビルスーツは存在しておらず、Z系はすでに絶滅危惧種と言えた。

こうした可変機の衰退を引き起こした背景にあるのは、おそらくサイド・フライト・システムの発展だ。可変モビルスーツのメリットの大半が移動範囲であるならば、なにもモビルスーツ単体に付与する必要はない。またモビルアーマー形態の戦闘力を求めるならば、モビルアーマーに特化すればいい。すでにその流れは、U.C.0083年代に確立されつつあった。

コストダウンを進め、単体では高性能であるリゼルではあったが、すでにジェガンとベース・ジャバーのほうが、生産性や運用コストにおいても、勝り つつあった可能性は否定できない。Z系は数々のエースパイロットを生みだした リスペクトされるべき系統ではあるが、いずれスタークジェガン＋ベース・ジャバーが、それに代わる時代も到来するのかもしれない。

◆シナンジュやネオといった連邦・エゥーゴ系主力機から大きなスペック向上を果たしたノイエ・カイン。特に戦闘ではよるパワーウェイトレシオの向上は目覚ましく、U.C.0100年代を支える主力機となる。



Column

U.C.0096年の世界 1

連邦軍主力機再編と可変機の行く末

Art & Monitor Graphics

美術＆モニターグラフィック

宇宙世紀という歴史の流れの中にあるU.C.0096年。
そして21世紀である現在の2012年。
2つの歴史の狭間にガンダムの映像は存在する。
歴史の流れをくむ美術設定と、
近年新たな存在としてクローズアップされつつある
モニターグラフィック。
対照的な存在であるこの2つは、
同じ映像という成果の中で昇華する。
この2大要素を見ることで、
『ガンダム』の現在が分かるともいえるのだ。







世界観0
Art board

美術ボード

世界の風景を表す美術ボードは、
宇宙世紀そのものといえる。
脈々と受け継がれる
宇宙世紀という世界観は、
「機動戦士ガンダムUC」
という舞台を得て、
さらなるアップデートを果たした。
まずはepisode1～3
までの代表的な美術を
目に焼き付け、
世界観に浸っていただこう。

デブリ帯

ep 2にて、ネェル・アーガマが襲撃され大規模衝突域にて浮遊していたデブリ帯。単純な岩石ではなく、コロニーの残がいが混ざっ

02

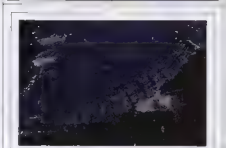
01

コロニー残骸

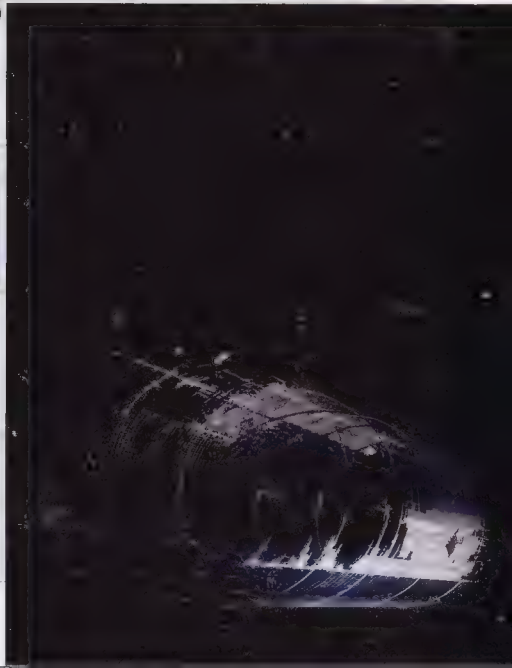
ep 2の暗礁宙域に浮遊していたコロニーの残がい。破壊されているため、劇中ではコロニーの外壁の厚さ、そしてネェル・アーガマとの対比により、巨大さがよくわかる

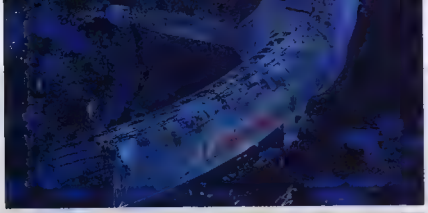












Board 03

ラプラス史跡

「ラプラスの箱」のカギを握る宇宙ステーション。地球の低軌道上に作られた首相官邸であったがリカルド時代より約100年が経過し、残がいと化している。



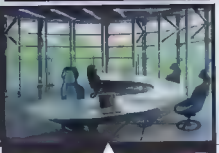




Board 04

マーサの執務室

アナハイム・エレクトロニクス社の会長を務めるマーサ・ビスト・カーバインが地球上で執務を行う部屋。シンプルで飾り気はなく、ビジネス用に特化しているのだろう。





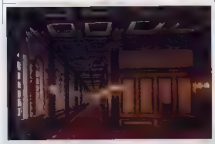


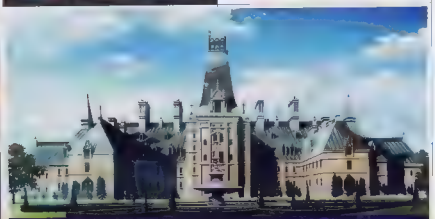


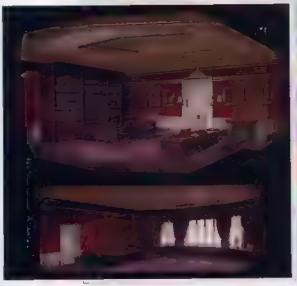
05

マーセナス邸

リディの父、ローナン・マーセナスの地球にある邸宅。地球連邦政府初代首相リカルドから続く、伝統あるマーセナス家の家柄を強く感じさせる。

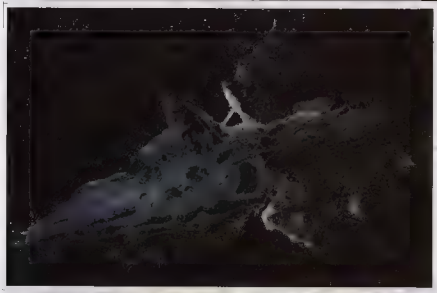








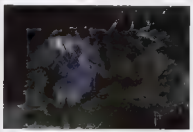




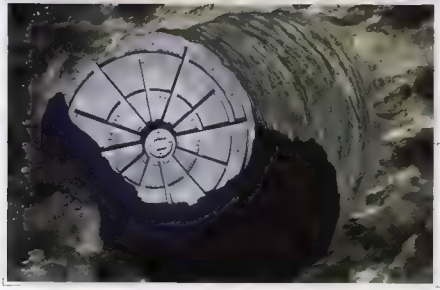
バラオ

「袖付き」の本拠地である資源衛星。バナージが囚われの身となったことで、シオンの系譜を継承する組織であるが、その内情が明らかになる。

06







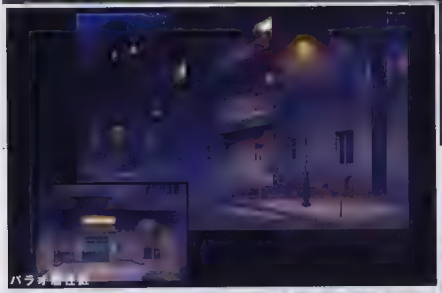
←細部用のシールドマシンを利用した居住区。ビジュアル的にもたたの資源衛星ではなく、人が住んでいることをイメージさせる。

07



フロンタルの執務室

ギルボアらが暮らす邸宅と異な
り、フロンタルが執務を行う部
屋。ジオンの伝統を感じさせる部



バラオ居住区



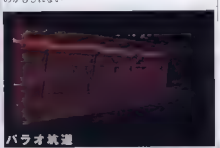
08

バラオ内部

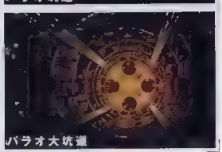
もともと労働者用の町として整備
された管理気の居住区。ギルボア
を始め「地付き」の富人たちの
多くはこちらの町で暮らしている
のかもしれない



バラオ港湾部



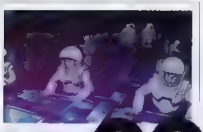
バラオ坑道



バラオ大坑道

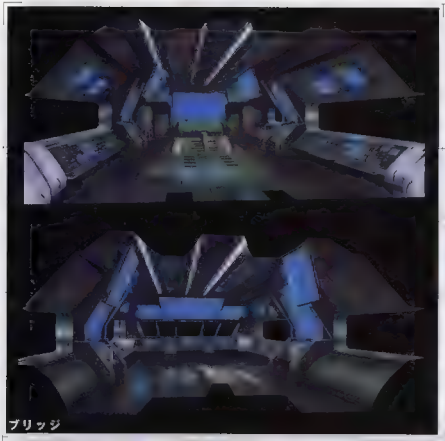
ネェル・アーガマ

機動戦士ガンダムZZ」から登場のネェル・アーガマも現代的なティテールへアップデート。多数の緻密なモニターに彩られた、きわめて現代的なイメージへと進化した。

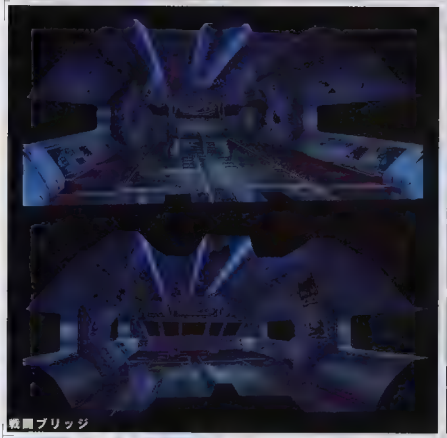


Board 09

⬅戦闘ブリッジの美術ボードも描かれている。「逆襲のシャア」を経由して標準となった設定が取り入れていることを感じさせる。



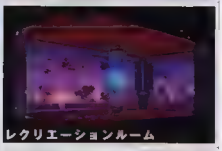
ブリッジ



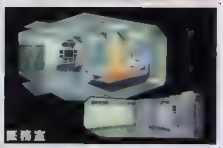
戦闘ブリッジ



モニタールーム



レクリエーションルーム



医務室



通路



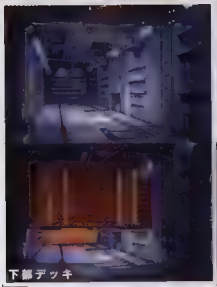
クレーン操作室



客室



サイドデッキ



下部デッキ



艦長室



10

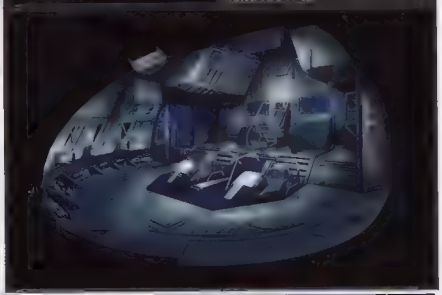
ガランシェール

ブンネマンがキャプテンを務める「袖付き」の強襲貨物船。ベース[illegible]と比較すると、そのブリッジはこじんまりとしている。

11

レウルーラ

『逆襲のシャア』より登場する「袖付き」の旗艦。ブリッジは新規に艦橋ボードが起こされている。艦内の設定の一部は、過去設定をアップデートする形で使われている。



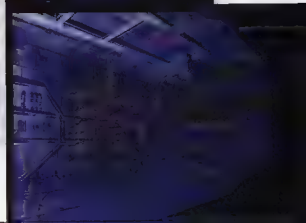




ブリッジ



MSデッキ

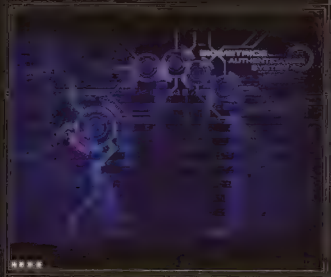


「ガンダムUC」における宇宙世紀世界観の構築度を上げている要因の1つに、緻密に描かれたモニターグラフィックが挙げられる。様々な情報を表示するモニター類は、まさに映像の中に世界が存在していることを主張してやまない。ここではep 1からep 3までに使用されたモニター類の一部を紹介。モニターデザインやフォントのこだわりを感じとっていただきたい。

世界観 2

Monitor graphic

モニターグラフィック





ユニコーンガンダム

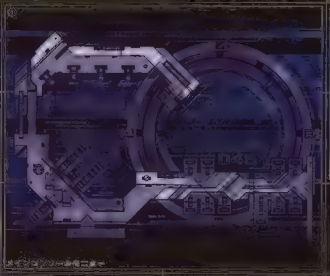
本体中央のメインコンソールモニターと、両脇にサイドコンソールモニターを備える。サイドコンソールモニターでは、さらに武器の選択やセッティングが行えるようだ。

Monitor 01



左サイドコンソールモニター



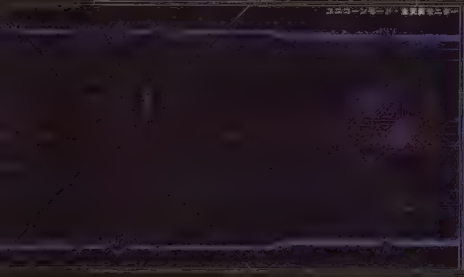


メインコンソールモニター



右サイドコンソールモニター

ep 1でバナージの生体情報が行われた際の表示。バナージとユニコーンガンダム、一体となった象徴的なシーン。



ユニコーンモード・実戦装備モニター



生体スキャン







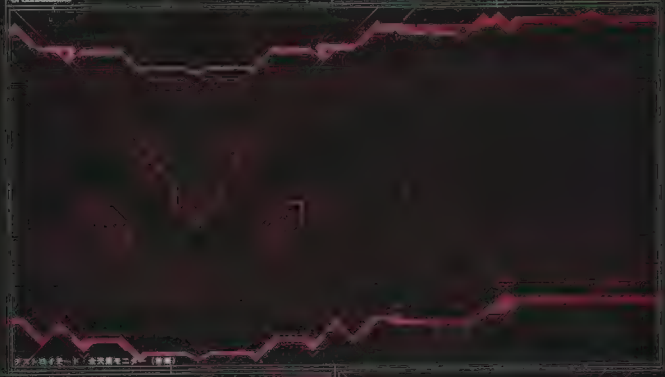


RX-0
Unicorn
Gundam

↑ｅｐ１冒頭におけるテスト段階のユニコーンガンダムのテストプログラム画面。↓デストロイモードでは全天周モニターに独自の照示がみられる。



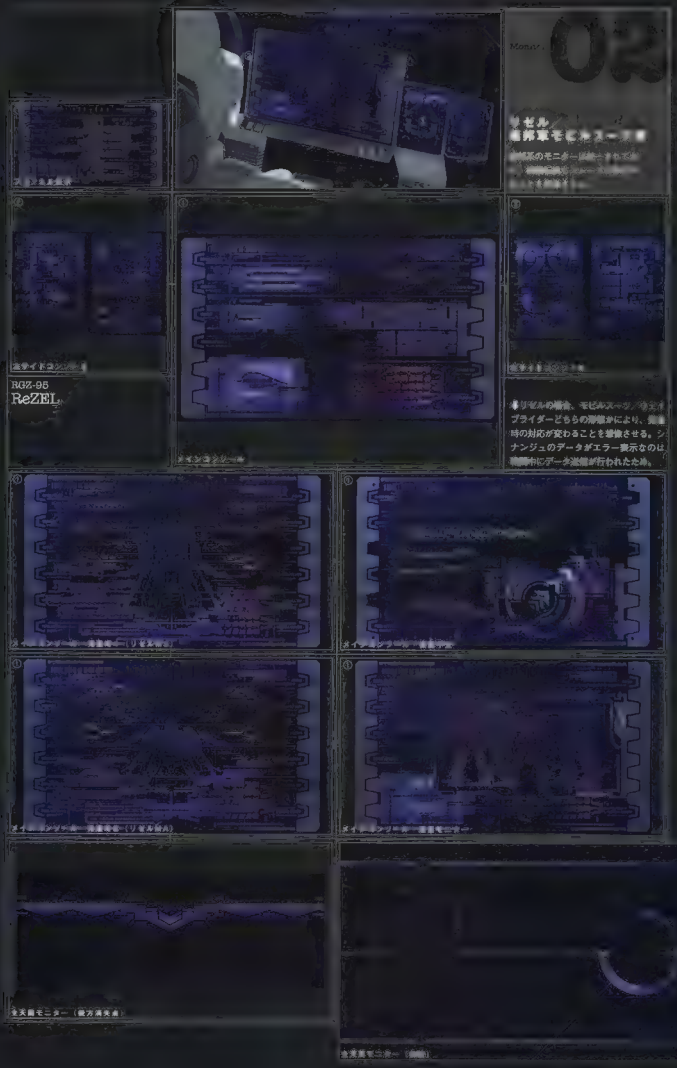











Menu 02
RGZ-95
ReZEL







Monster 03

MSN-001A1
Delta Plus







Monster 04

トロハチ



TOLEO-800
Torohachi





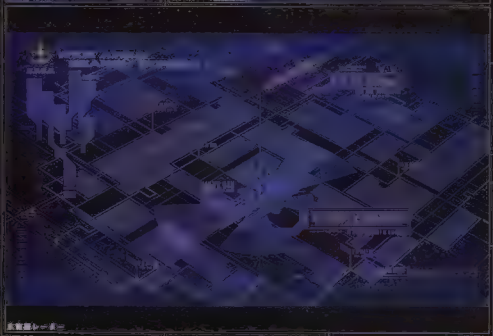






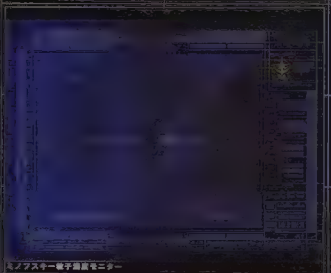
Episode 3 まで、物語の重要な舞台となった艦内。周辺した状況を演出するうえで、様々なモニターの表示は大きな役割を果たし、数多くの情報で埋め尽くされている。

Monitor 05





←より技術が進んだ同艦の通称艦は、「浮き」などジオン側と比べると、立体的で現代的なモニター構成となっている。

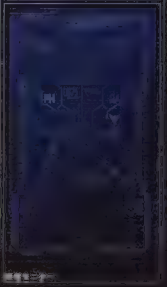


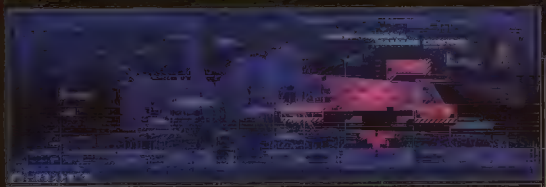


➡ミノフスキー粒子濃度を視覚化したモニター。これまで言葉しか語られなかったものが、ビジュアル化されたことでも、ミノフスキー粒子濃度モニターは注目すべきポイント。









←特にｐｐ．２における
シナンジュの登場シーンで表示さ
れた、左カタパルトに致命的
なダメージを負ったことがわ
かる。



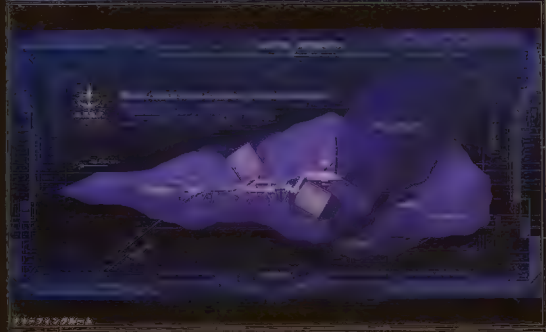




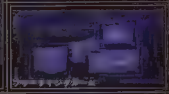












Nahel
Argama

←ネオ・ジオングのデータを収集するナハト。

←ナハルベルトから撤収された
シナンジュのデータ。機体が
異なっている。

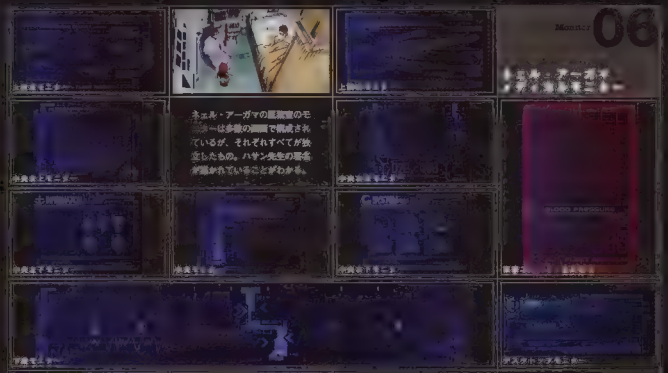
←ブリッジクルーの各種モニ
ターが設定されているほか、
艦内は人の生活の場でもある
ため、あらゆる場所にモニタ
ーが存在する。











ネェル・アーガマの艦内室のモニターは多数の画面で構成されているが、それぞれすべてが独立したもの。ハサン先生の顔色が悪いことがわかる。

PALAU SPACE GATE

◆さまざまなモニターや表示も、すべて設定が存在する。この潜航室内表示の解説は、仙山前開氏の解説をチェック。

パラオスペースゲート部屋

◆アナハイム・エレクトロニクス工業専門学校のパナージの学園シートや、パラオで受け取ったマップなどにも、細かな設定がなされている。

パナージ学園シート



中核機能アラートはメインコンソールモニターに合わせて、全天周モニターにも赤い警告の帯が出現するという演出があった。









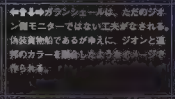






Monitor 11



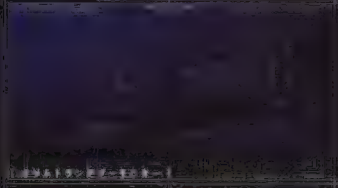


















Monitor 12






［ レウルーラ・ブリッジモニター ］
09
Monitor
13

世界観3
Art establish
美術設定

アル7

ロクロ（アップ）

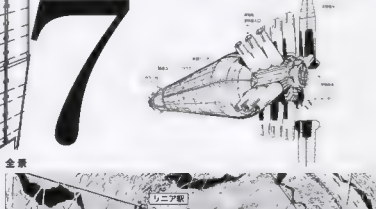


➡●アナハイム エレクトロニクス社が管理する工業コロニー・のひとつ。約200万人の住人のうち、半数がアナハイム エレクトロニクス社の関係者や家族で、残り半分も関連会社や子会社。事実上単にほ「のらのノ ホ ンシェルゃ」も含まれているといわれる。どのサイトにも属さず自治体でもなく、連邦軍が駐留していないことも特徴。

エアポート



全景

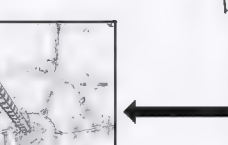


↑コロニー中央を貫くシャフトは人工太陽。その先にシリンダー状に接続されるのは無重力倉庫で、先端部の港と接続する。港の周辺には工業地区。コロニー中央部付近は住宅地が密集する。

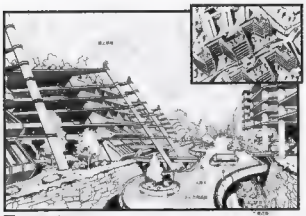


A 人工太陽基部

人工太陽の先端部は、港湾部に接続され、人工太陽のシャフトの周辺に配されているのが無重力倉庫。

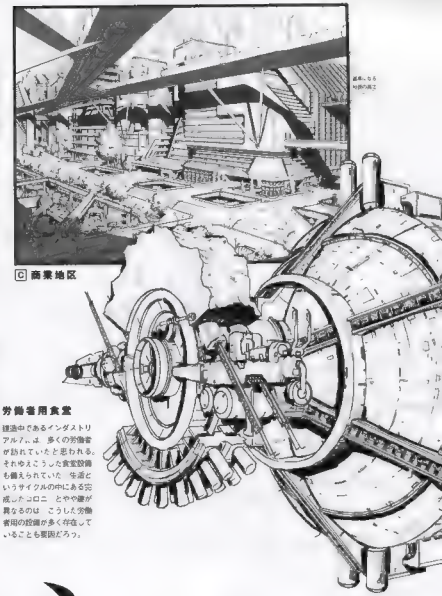


太陽電池パネル

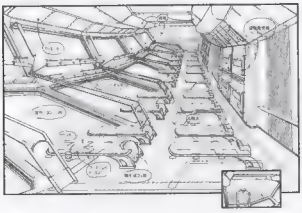


B 集合住宅街

エレカ用道路が整備され
商店は地下に集められる。
屋上は緑化が進んでいる。



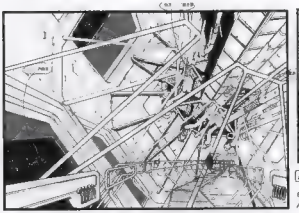
C 商業地区

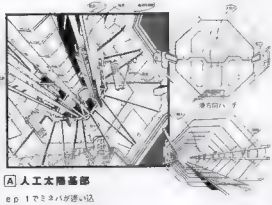


労働者用食堂

建造中であるインダストリアルでは、多くの労働者が訪れていたと思われる。それゆえこうした食堂空間も備えられていた。生産というサイクルの中にある完成したコロニーとやや趣が異なるのは、こうした労働者用の設備が多く存在していることも要因だろう。

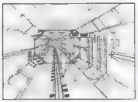
インダストリ



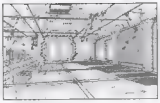


A 人工太陽基部

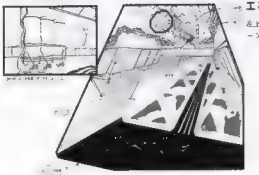
ep.1でミネバが迷い込んだ人工太陽エントランス内部。



通路



工場ブロック

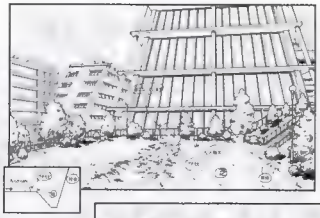


工事区画

左上のタンク状のパーツは消火剤である。

アナハイム・エレクトロニクス
工業専門学校

バナージたちが通う学校。アナハイム・エレクトロニクス社によって創設されたもので、校章も同社のロゴが使用されている。

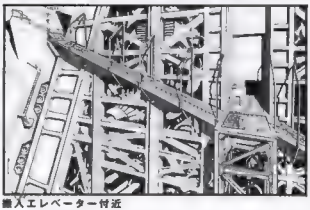




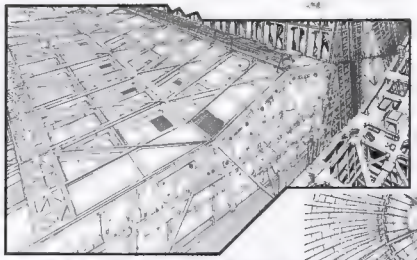




幹線道路

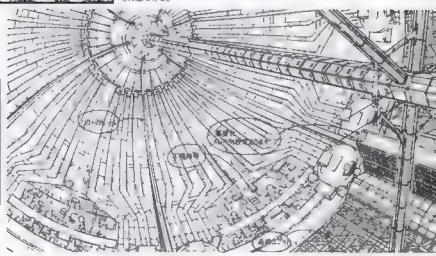


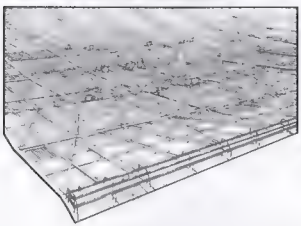
搬入エレベーター付近

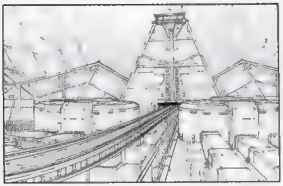


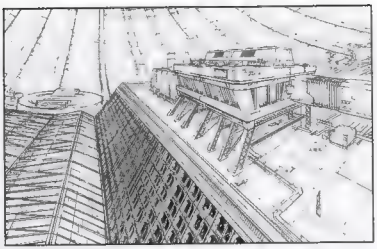
造成ユニット内部

コロニーを徐々に作りだしていく造成ユニット。宇宙世紀のコロニー開発を現在的な視点でビジュアル化したことになる。その様子は、人々が暮らすスペースコロニーとは大きくイメージが異なり、人工で作られた地であることを印象づける。

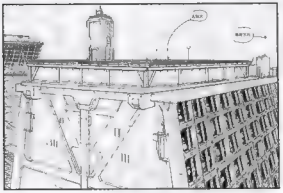


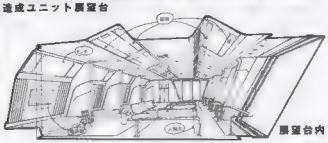




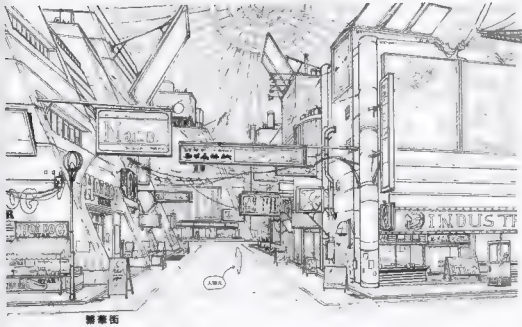


造成ユニット展望台



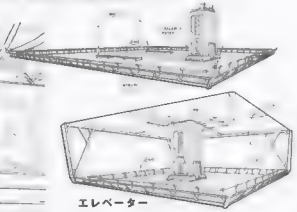


展望台内

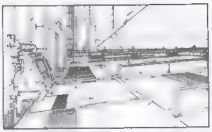


繁華街

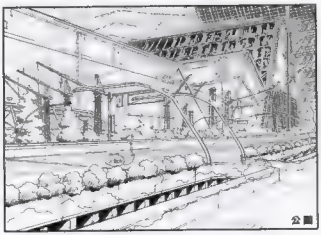
労働者がいれば街が活気づく。住宅のような整然とした風景ではなく　エネルギ　あふれる街並みが望ぁ。



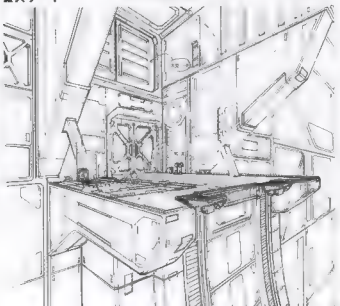
エレベーター

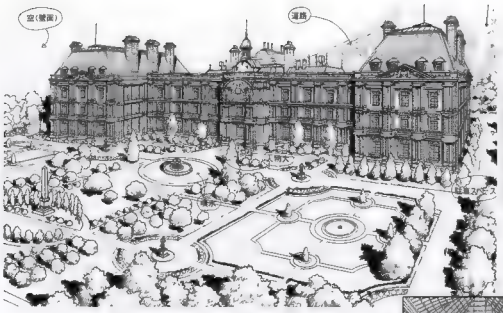


搬入ゲート



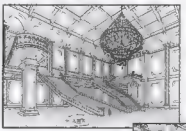
公園

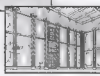


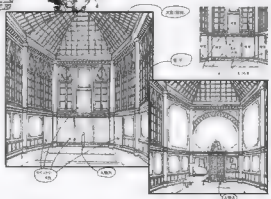


ビスト邸

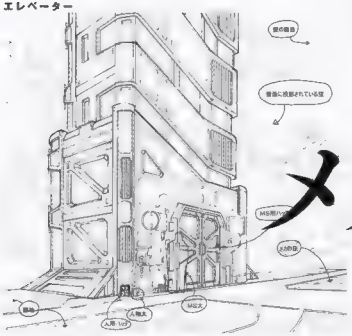
近代的なメガラニカの内部に建てられたビスト邸は、建造中のコロニー内というイメージとは大きく異なるもの。それゆえ0 1(しおり)とビスト家のイメージを強烈に印象付ける。







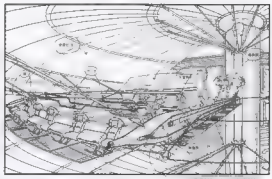
エレベーター

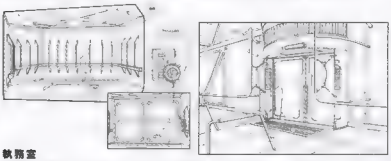


メガラニカ

コロニー建造用ブロックである通称ロクロに設けられたもうひとつの建造物。資源掘り惑星を移動させ、ロクロすら作りだすことが可能。核パルスエンジンを備え移動も可能。特徴的な形状からカタツムリと呼ばれる。

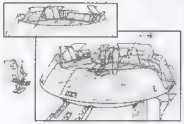
コマンド・モジュール



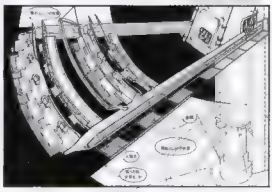


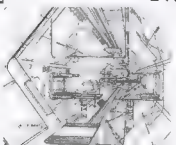
執務室





コマンド・モジュール

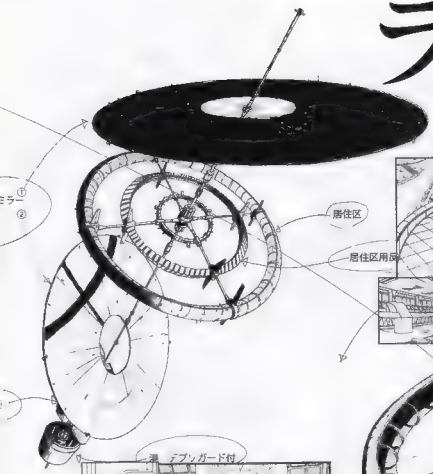


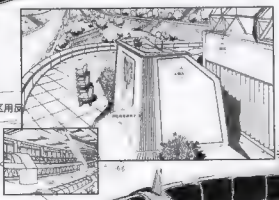


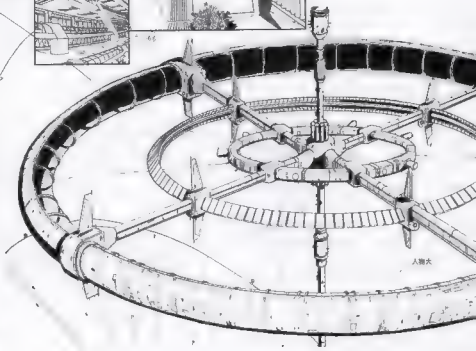
格納デッキ

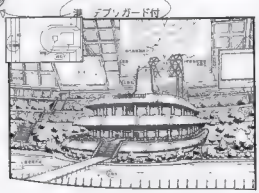
ラプラス

地球の低軌道上にある地球連邦政府首相官邸。18世紀フランスに生まれた物理学者の名前が由来。宇宙世紀元年のラプラス破壊事件よりラプラスの悲劇と呼ばれ、この会は事件が起こる以前の在りし日の姿。

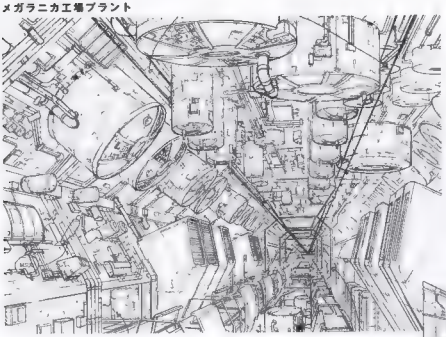




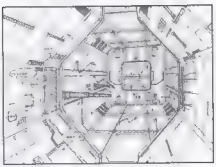


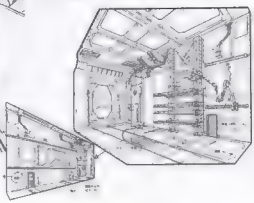


メガラニカ工場プラント



メガラニカ格納デッキ

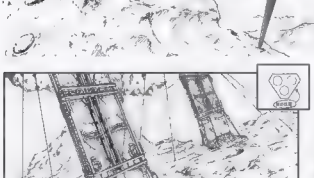




パラオ



「地付き」の拠点。周回きはサイドGに所属する居留の資源衛星として偽装しいる。人口は約3万人、11熱連土。地磁場球のはずれという場所に存在する。今は荒廃しているが、50年前は活気があったという。矢じりのシルエットをしたパラオは 4つの隕石で構成されている。先端部は三角錐状の衛星でカリクスと呼ばれ、そこに接続される3つの隕石はカローラ（花冠）と呼ばれており、それぞれA8Cの地区割記が与えられている。カリクスの中心、直径18km、長さ24kmに達するドラムが2個埋め込まれ 居住区となっている。ドラムの先端部は巨大なカタートンネルとなっており、遠心重力を発生させつつ 巨大なシールドマシンとなって衛星内を掘削している。2つの居住区は、1つが総督府を中心とする中心街、もう1つは現場作業者が住むエリア。

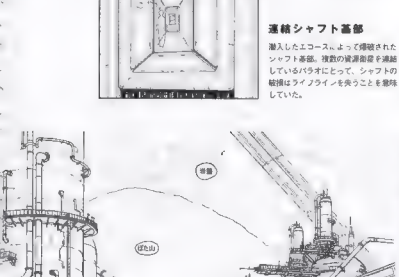


連結シャフト



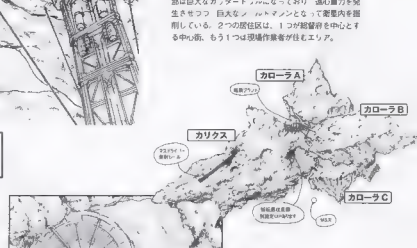
連結シャフト基部

潜入したエコーズによって爆破されたシャフト基部。複数の資源衛星を連結しているパラオにとって、シャフトの破損はライフラインを失うことを意味していた。



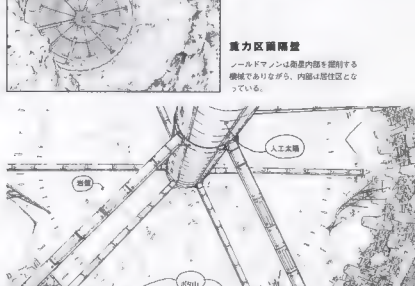
鉱山入口

シールドマシンの中に便宜的に作られた居住区。並ぶのは 整然とした無個性な住居群。せまい天井、よ太陽光のシャフトが見えるが、常に資源衛星の影響と 限り出されたボタ山を見つめる生活が続く。開拓者たちは何を思い岩の中で暮らしていたのだろうか。

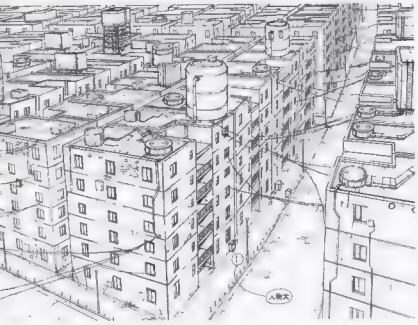


重力区画隔壁

シールドマシンは耐星内部を掘削する機械でありながら、内部は居住区となっている。

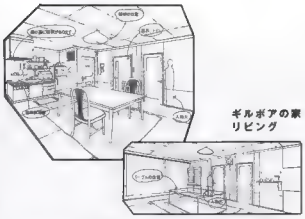


居住区全景

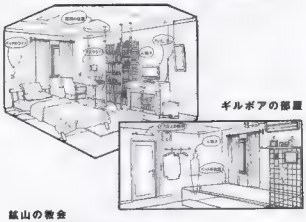


居住区

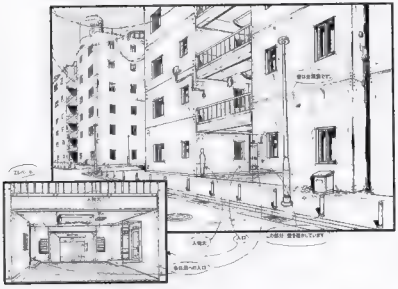
ギルボアらが住む下町は、フロンタルらの中心街とは趣が異なっている。広いLで働く労働者のためにあてがわれた集合住宅なのだろうか。



ギルボアの家
リビング

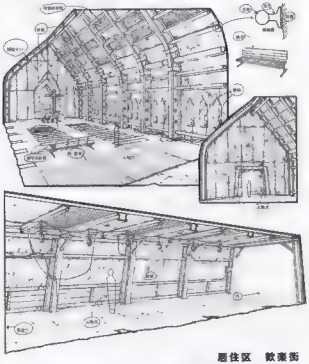


ギルボアの部屋



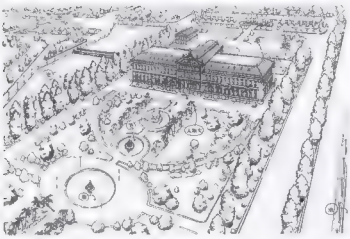
鉱山の教会

マリーダがバナージに見せた鉱山町の教会。地球から遠く離れた資源衛星での暮らしは過酷だった。その生活のよりどころとなったのは小さな教会であった。

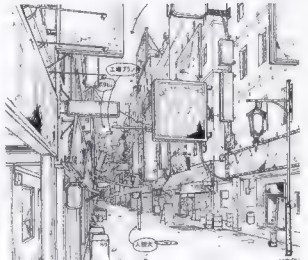


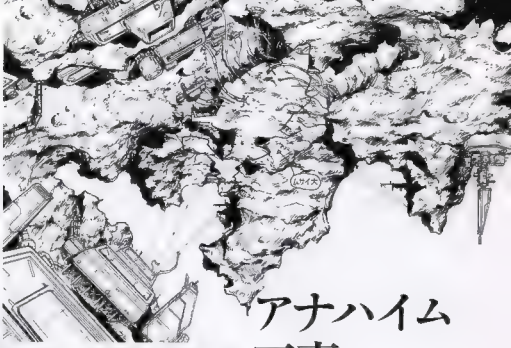
フロンタルの屋敷

もう1つある居住区では、労働者の町といった雰囲気からは大きくイメージが異なっており、一般的なコロニーといった印象を受ける。

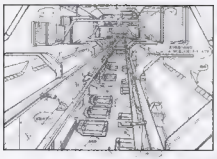


居住区　歓楽街



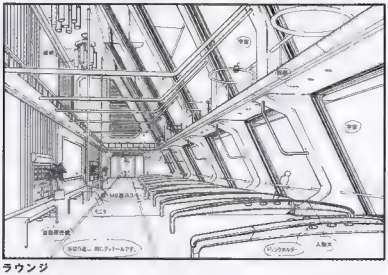


博物展示エリア

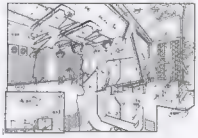


アナハイム工専実習訓練所

アナハイム工専の学生が宇宙空間での実習を行う施設。博物館が併設されており、被弾した艦船やザクなどをはじめ一年戦争や宇宙世紀の歴史の一端を知ることができる。



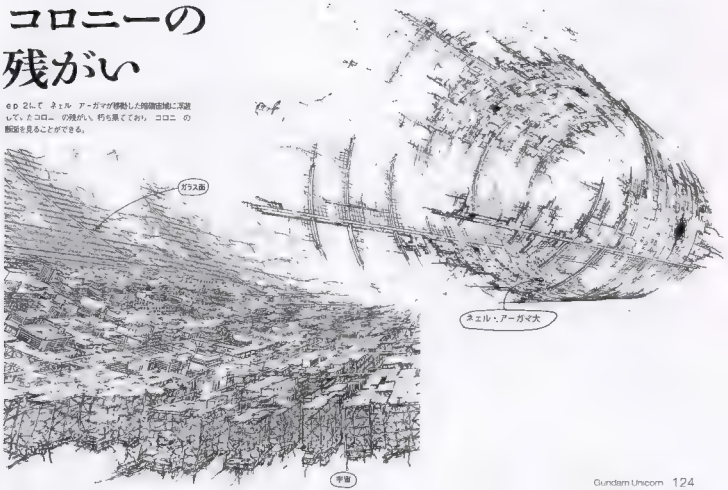
ラウンジ



MS展示スペース

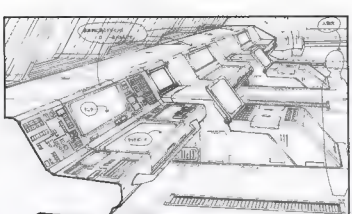
コロニーの残がい

ep 2にて ネェル アーガマが移動した周回軌道に浮遊していたコロニーの残がい。朽ち果てており、コロニーの断面を見ることができる。

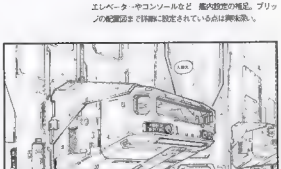


ネェル・アーガマ

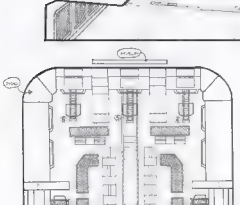
エレベーター・やコンソールなど　艦内設定の補足。ブリッジの配置図まで詳細に設定されているのは興味深い。



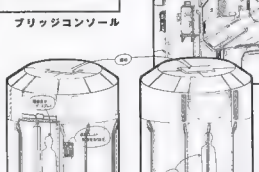
ブリッジコンソール



クレーン操作室



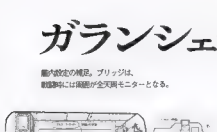
艦内配置



エレベーター

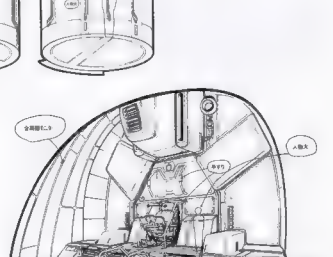
ガランシェール

艦内設定の補足。ブリッジは、
戦闘時には周囲が全天周モニターとなる。



備品庫

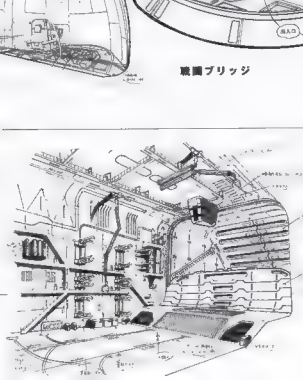




戦闘ブリッジ

継承される造度

「機動戦士ガンダムUC」の一部には、「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」など、過去作のガンダムシリーズの設定を一部リファインして使用されている。物語の時間軸的にも、第二次ネオ・ジオン戦争からわずか3年しか経過してわらず、現実の世界を例にすれば、変化がないのは当然のこと、もっろ、3年でカラリと世界が変わるほうが違和感を抱かせる。また、こうした措置はファンにとっても　作品間のつながりを感じさせる部分として歓迎できる一方で、新たな設定を作らずに代用できるというコストカットの観点からも有効な措置であった。



←装術面でいえば「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」でも登場したヒルウーラなど、作品の中で知っている場所や機船が操れることは　実際に世界観に存在するものというイメージが強く感じさせてくれる。

【インタビュー❶ 美術監督】

池田繁美

Shigemi Ikeda

宇宙世紀の風景

世界観という意味では、
設定とともに欠かせないのが美術だ。
それは脈々と受け継がれる
宇宙世紀の風景そのものを描きだし、
シリーズの歴史を意識させる重要なパートである。
「機動戦士ガンダムUC」に美術監督として携わるのは、
富野由悠季監督とともに
宇宙世紀を描き続けてきた
池田繁美氏である。
「UC」に続く宇宙世紀世界観の
構築のルーツをたどると、
そこには富野監督の独特の手法があった。



ガンダム世界観を代表する美術＝コロニー

――まず美術監督とは、どのようなお仕事なんでしょうか？

池田　美術って一言でいっても、背景部門と、美術部門　美術設定、美術ボードという仕事に分かれていきます。美術設定というのは舞台の視覚で、美術ボードはおもに色のイメージを背景スタッフに知らせるためのものです。設定とボードと打ち合わせして、そのワンセットで美術監督が成り立つんです。

――美術に関して、どんなオーダーがあるのでしょうか？

池田　最初に監督と話をして、こういう世界観で、こういう舞台でという方向性が決まった後で、内容に合わせて資料を探したり、監督の方からも資料を出していただいたりして舞台を決めていきます。その流れは、「コロニーを作りたい女の子がたくさん出るアニメの街でも同じですね　コロニーであれば、コロニーの概念図を作って、そこから作品に入るためのコレテ作業に入るという感じです。ガンダムの場合、富野（由悠季）さんは、あんまり細かい指示はされない方ですね。オニールのスペースコロニーって、確か6メートルくらいしか地面がないらしいんですけど、富野さんのコンテだと、地下をどんどん作っていく。その厚みの部分に関しては、こちらでまた設定していくという形です。後付けでどんどん細かく細かく考えていったんです。

池田さんは「機動戦士ガンダムZZ」から美術監督に就かれています。

池田　そうですね。それまでは漠然とやっ

Profile

アニメーション美術制作会社アトリエ　ムサ代表。美術監督、「戦闘メカ　ザブングル」をはじめ、多数の富野由悠季監督作品に、参加。ガンダムシリーズは「機動戦士ガンダムZZ」以降、「機動戦士ガンダムSEED」シリーズなども含め美術監督として多くの作品に携わる。

ていたらしいんですけども、「ZZ」でちゃんとやろうという話になって。コロニーの中に入ったときに、どう見えるかなど、きちっと考えたんですね。陸地の面積がこれぐらいで、必ず上には空が見える、陸地の上には必ずガラス面がくるようになると、港付近は煩雑していると分かるとか、「Z」のときは、そこまで考えてなかったって言ってましたね。

――「ZZ」あたりの設定がベースになり、「ガンダム」のコロニー内部の美術が構築されていったという感じでしょうか？

池田　そうですね。ガンダムをやることにコロニーが出てくるんで、その度に細かく細かく設定していって、ガラス面の設定をきちんとやったのは、「機動戦士ガンダムF91」じゃないですか。ガラス面というか、川って言っているんですけども。

――設定される際には、宇宙や宇宙開発、地勢の知識も必要ですよね？

池田　まあ、らしく見えればいいんですよ（笑）。らしく見えるものを考えていく中で、理屈を考えておけば当然リアリティも出てくると思うんです。

――作品ごとに監督とのやり取りが行われるかと思うんですが、ガンダムシリーズとして外せない、ポイントみたいなものはありますか？

池田　大体、富野さんのほうで好き勝手に作らせてもらったものが基本ですよね。そこから他の監督さんとは流れで引き続きやっていく。

――富野さんとは、具体的にどのような話をされたのでしょうか？

池田　まず普通に人が住んでいるはずので、不思議な景色であるはずがないと。毎日不思議な風景を見ていると、頭を抱えてしまう。だからなるべく普通に見える世界にしておくだろうということですね。建物も年代が繰り返していくだろうから、クラシックな方が落ち着くんじゃないかと。もそれはなく人太陽熱で発電するような材質は石ではなく人工的に見えて、たとえば壁だったりとかね。特殊な材質を使って、なるべく違和感がないような世界にする。もうその時代は日本人なんて微々たるものなんだから、ほとんど西洋の人間ということで、街並は日ヨーロッパ的なんです。むしろ今風な現代建築の方がよっぽど安く作られていて、古い街並のように作る方がよっぽど高い、という考えでしたね。

――たしかに超近代ビルなどはなじまないですね。「F91」のフロンティアIVは、逆にすごくクラシカルな感じを受けます。

池田　高級住宅は古い街並で、逆に一般の人たちが住んでいるようなところというのは、今風な集合住宅なんでしょう。コロニーの川を見るとわかりやすいかもしれないですね。ブルックリンにあるような装飾した橋が、高所得層の人が住むところの橋で、いまのペイブリッジみたいな橋が架かっているところは、ブルーカラーの人が住んでいるような街なんです。

――人が住むということを考えると、未来でも普通の町というほうがしっくりくるんですね。

池田　この前、ある新しい建築物に取材に行ったんですけど、鉄骨とガラスで作られていて、暑くてたまらないそうなんです。いまどきの建物はみんなそうですよね。でもコーロッパなどでは、外側は残して中身の機能を入れ変えちゃっていますよね。

――宇宙世紀の建物イメージに近いですね。

池田　そうですね。石造りの建物でも、中身は最新鋭で鉄骨が見えたりする。コロニーの中なら、アスファルトがめくれ上がっても、内部は空調のコロニーの外壁とか。そういう意味では、遊園地にあるような見せかけの町だとも言えますね。

ガンダムの世界観の基本は富野監督の世界観

――ご自身の描きたいものを美術設定に反映させたりするということは、あるんでしょうか？

池田　よくありますよ。特に富野さんの作品の場合は、わりと好きにやらせてもらえたんで、提案すればそのまま通してもらえましたしね。

――富野さんの影響はいまでも大きいですね。美術で普通は絵コンテにある以上のものは作らないんですけど、富野さんはちょっと違うんです。「絵コンテなんか関係ない。世界観というのは、そういうものと関係なく作るものだ」っていう話を昔からされていて、絵になるところも、ならないところも勝手に作っていくんです。

――富野さんとはディスカッションはされるんですか？

池田　アイディアレベルのディスカッションですね。あとは富野さんが描いてくるラフがあって、いろんなものを盛り込みたいっていう話をして。本当にアニメーションの設定じゃないようなことを盛り込んでくるんです。「F91」のガラス面とかもそうですね。構造を考えて細部まで作っていく。これは勝手にやったんです。

コロニーのミラーに内部が映る……っていうのもこっちで考えましたね。富野さん

「それらしく見えるものを
考えていく中で、
理屈を考えておけば
当然リアリティも
出てくると思うんです」

は白く光っていればいいんだよって言っていたんですけど、模型作ってみたら見えたんでね。当時のスタ（第2スタジオ）の人たちが作った模型を借りてきて、それをちょこっとディテールアップしてね。真っ暗にして光を当てると、ボワーって映りこんでいるのはわかる。これを逃す手はないなと（笑）。まあ画面に反映するとか、実際に絵になるか、ならないかとうのに関係なく、どんどん作れるのが富野さんとの仕事の面白いところですね。

「逆襲のシャア」のときだったかな。宇宙を移動するのに吸盤を打って、そこで引っ張っていくっていうのを、呑んでいるときに冗談で話して、みんなで大笑いしていたんです。そうしたら富野さんが真顔で「これはいいよ。意外と格好よくなるよ」なんて言ってうち、本当にいい描写になりましたよね。

――無重力っぽい雰囲気にもワクワクしました。

池田　今はCGがどんどん良くなっているから、富野さんも本当に実写に近いものができて、うれしいんじゃないですか。昔から実写をやりたがっていたみたいですし。

――**富野監督とは、アニメーションというよりも、世界の構築についてのお話のほうが多い印象ですね。**

池田　そうですね。この画面で「どんなふうに見えるかな？」っていう打ち合わせはほとんどないんです。世界観の中で、こういう世界で、こういうイメージなんだよ」っていう話が中心で、具体的な指示はほとんどないです。あんまり絵的な方向やアニメ的な方向にふりすぎると嫌がられますね。まったく画面に出ない部分まで作りこんでいかないと、富野さん的には「つまらないもの」なんですよ。

――**ガンダムの世界観は、やはり富野さんの世界観という感じがしますね。**

池田　まあ富野さんがまったく異質なんですよ。ガンダムは「SEED」でも「UC」でも美術をやっていますけど、演出打ち合わせをしないのは富野さんだけですよ（笑）。コンテを描いて、ポーンと渡して終わり。話をするのは、現代はこうなんだけど、未来はこうなんだよ」って。でもこっちはそれが聞きたいから、問題ないです（笑）。富野さんの話を聞いて、さぁどうやろうかなって考える。

目に見える部分だけではなく目に見えない部分も考えること

――**本来の一般的な美術という意味では、ここまでやらなくてもいいんでしょうか？**

池田　やらないでしょうね。だって関係ないですから（笑）。

――**「UC」の場合、ベースになるのは「逆襲のシャア」ですか？**

池田　そうなりますよね。年代も近いです。「F91」はフロニャは同じですけど、時代はまったく違うものですから。

時代的に変化している部分などはありますか？

池田　コロニーの考え方にもカデザイナーの方が入って、コロニーの作り方とかをだんだん考える時代になってきたとは感じますね。コロニーが面白いって、みんな気づいてきたんじゃないですか。ただリアルみたいなものを考えると、整然としたデザインになって、大きさを出すのが大変なんです。ごちゃごちゃしているほうが大きさを出しやすい。

――**異質という意味でも、より手が加えられるような印象があります。**

池田　「UC」が一番遠いのは、デジタルで背景を描いていますからね。「逆襲のシャア」や「F91」は絵の具と紙で描いているんで、そこは大きく違うんでしょう。デジタルはどうにでもできるんで、流行でそっち側になってきたんでしょうね。

――**全体的なトーンも少し落ち着いた印象ですね。**

池田　前半は宇宙ですから、まあ暗いというイメージですよね。まあ昔よりもアニメーションの色合いが変わってきていますから、流行っていえば流行なんでしょう。

――**そこは「UC」としての世界観で描くということでしょうか。**

池田　そうなりますね。特にインダストリアルでは新しい街並みですし、コロニーの中も古い街は全然出て来ないですからね。行ってみればバラックですよね。部屋の中の壁もベコベコになっていて。戦闘機の外板にリベットが打ってやると、あんな雰囲気になりますけど、そういうイメージを再現してます。古い開拓時代っていうイメージ。一方で「UC」で大変なのは、地上を描くことです。本当に存在するものを描かないといけませんからね。

――**episode 4のトリントンは、立派な住宅地ができていました。**

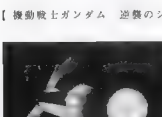
池田　もうちょっとアメリカの郊外をイメージしたんですけど、そんなことはないみたいで、密集した住宅になりました。ちょっと中東の町のようなイメージで一気に作ってしまったんでしょう。

――**これは美術全体にもかかることなんですよ。**

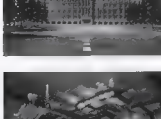
「70年代に考えられたアイディアを、
より深く考えているだけなんですよ」

過去のガンダムの
ノウハウが
現代に生きる

【機動戦士ガンダム　逆襲のシャア】


◆スウィート・ウォーター。実はコロニーのミラーし内部が映り込むのは由田氏のアイディア。「中が映るかなと思ったんです。富野さんも、喜われたわけじゃないですが、これはそのままOKでした。」


◆コンテニオンのロンド・ベル本部。こうした日欧米風の建物は「外観と中身が異なる最新の複雑技術で成り立っているのではないか」という点まで考え込んでいる。


◆ラー・カイラムのモビルスーツ、現実に存在するかのようなリアルな工場　ではなくあくまで「アニメらしさ」が重視されている。

【機動戦士ガンダムF91】


◆コロニーのガンス面。由田氏のアイディアでは　カラス面3本電柵造、窓中には届かないところだが　こうした部分を考えるのは富野監督との仕事から学んだという。


◆フロンティアIの集合住宅。後のコロ　バ風の街並みは本当構築　一般の多くはこうした集合住宅に住んでいたとは由田氏のイメ　ン。


◆フロンティアIIコロニー。先端部にバ　ノノが増えているが「あくまでイメージ的なもの」と由田氏。

しょうけれど、建物を始め、様々な知識が要求されますね。

由田　真面目に考えていくと、すごく大変なんです。たとえば看板を描いただけでも飯が食えるほどのデザイナーがやっています。建物もみんなそうですし、資料写真も全部優秀なカメラマンがレイアウトを決めている、それらが全部集合して絵になるんです。

真面目に考えだら、そういう部分は全部理解できないといけないんですよね。富野さんに言わせると、「美術関係は、その構築の知識もなきゃいけないんだよ」って言いますけど、さすがに全部は無理ですね（笑）。

――資料を見るだけでは構築できない面もありますか？

由田　ありますね。よく空気感を再現とかっていいますけど、取材に行くのはそれが理由です。要は話、取材に行かなくてもそこになにがあるかはわかるんですが、たとえばその土地に住んだらどんな気分になるんだろう？　って考えるんです。航空ショーなんかも昔から行っているんですが、フライングーを通しては見ないんです。一度ファインダーを通してみたら、ものすごくつまらなかった。それ以来、生で見るようにしていますね。

――ガンダム関連では、どんな場所に行かれたんですか？

由田　「逆襲のシャア」のときは、フロリダのNASA、ワシントンのスミソニアン博物館に行かせてもらったんです。あとはついでにニューヨークに寄ってこいっていうことだったので、あの雰囲気はスウィート・ウォーターに活きていますね。スウィート・ウォーターが下町っぽい町なんで、まさにそういう雰囲気じゃないですか？

――「逆襲のシャア」から20年以上経過していますが、たとえば現在の科学的トピックや、建築物の進行みたいなものを意図的に取り込んだりされることはありますか？

由田　それはないですね。アニメは本当に変わった世界で、ないものでもあるように描いていますけど、たとえばモビルスーツでっち上げたものが多いので、現実の工場とかを参考にするというのは、ほとんどないです。そこにはアニメ独特の建築物の描写っていうのがありますから、本当の工場群があるとするなら、コロニーの郊外に精密機械工場があるのかもしれませんね。

――ガンダムらしさ、みたいな部分は意識されることはありますか？

由田　サンライズの若い方から、「これはガンダムでおかしくないですか？」とはよく聞かれますけどね。僕としては富野さんが考える世界がガンダムだから、「さあ」としか言えない。普通に富野さんとやるガンダムが宇宙世紀であり、そのほかの場合はいかにも未来っぽい世界は避けるっていう話になります。

――ガンダムの世界は、どこか1970年代1980年代だったり、進化していないが意図気があります。

由田　超えちゃいけない、というよりあの世界の中では1回戻ったって感覚です。近代建築家が作った新しい街並みに飽きて、結局古いビルのほうが落ち着く、味がある、じゃあこっちに住もうよって戻ってきちゃったファッションも時代によって変わるじゃないですか。それと同じことです。でも実際は富野さんの趣味なだけだと思いますね（笑）。

――なるほど、70年代の未来像をバージョンアップしてきた印象ですね。

由田　本当はバージョンアップじゃないと思うですよ。70年代に考えられたアイデアを、より深く考えているだけなんですよ。

※グレートメカニック DX26 掲載のインタビューに、未掲載部分を大幅に加筆しました。

【インタビュー❶／モニターグラフィックス】

佐山善則

Yoshinori Sayama

宇宙世紀のディスプレイ

パソコンにスマートフォン、街頭ビジョンにTVと、我々の生活は様々なモニターに表示される情報によって成り立っている。つまりモニターは人の営みと密接に関わっていると言えるだろう。それゆえ宇宙世紀作品において、初の緻密なモニター描写を取り入れた『UC』は、宇宙世紀という世界観をより明確に描き出していると考えられる。果たしてなぜ『UC』では、ここまで圧倒的な作りこみがなされたのか。モニターグラフィックスを担当した佐山善則氏に、そのこだわりをお聞きする。モニターグラフィックス紹介ページとともにお楽しみいただきたい。



episode 1 「ユニコーンの日」
episode 3 「赤い彗星」

作品の意気込みがクオリティを上げていく

――モニターの作り込みに圧倒される本作ですが、当初からここまで作りこむ想定だったのでしょうか？

佐山　それはなかったですね。ただ準備段階でカトキハジメさんの設定がものすごく細かくて、玄馬（宣彦）さんが作画用にリファインしたものも、普通に考える線減らしというレベルではなかったんですよ（笑）。そこでクオリティ的に狙っているレベルが見えた感じでした。打ち合わせでも些細なところまで皆が気遣う姿勢を見て、それならモニターもコンセプト段階から、細かく作りこんでおいたほうがいいだろうと思いまして、まずサンプルとしてリゼルとクシャトリヤの正面モニターを作成して、以降はそれを基準に制作していくことになりました。

――作業的にはどのような流れで進められましたか？

佐山　まずお願いしたのが、設定のモニターサイズの統一です。モニターは兼用していく必要があるので、16対9や4対3にデザインの段階で統一してもらいました。8対3など、変わったサイズで描かれてしまうと兼用ができなくなってしまうので。以降はデザインのラフを描いて、占橋（一浩）監督や、スタッフのみなさんとチェックをしながら仕上げの方向性を決めています。たとえば、目線が移るからここに情報を置きましょうとか。そういった打ち合わせを経て作業に入ります。

Profile

メカニカルデザイナー、モニターグラフィックス（ディスプレイ）デザイナー。モニター関連としての参加作品に『マクロスプラス』『劇場のアクエリオン』『カウボーイビバップ 天国の扉』など多数。他に、『機動戦士Zガンダム』や『機動戦士カンダム 逆襲のシャア』などにもメカニカルデザイン、デザイン協力で参加している。

―特に意識されるのは、宇宙世紀の雰囲気だと思いますが……。

佐山　宇宙世紀のCGモニターは、劇場版『新訳Zガンダム』に軽く登場したのみなので、いきなり現代風のモニターを出すのは視聴者的にも違和感を覚えるだろうと思ったので、演出の流れを止めない、派手さを抑えて落ち着いた感じをねらってデザインしました。

そういう意味では、宇宙世紀の雰囲気にマッチした「UC」らしいモニターという印象を受けます。

佐山　今回はヒルの延長線上というイメージで、なるべく画面になじむように意識しています。今までの作品では、立体感や奥行きを強調してたんですが、「UC」ではあえてあまりうれず、多少マットな感じに仕上げています。立体感という要素は、宇宙世紀にはあまりなかったので、基本は2D、色付けや影でちょっと立体的に見える程度に抑えました。

画像をグロー発光させると空間が補完されて、意外と密度感が増して見えるのです。しかしユニコーンガンダムのデストロイモード時のような、せっかく必要な演出時に効かなくなってしまうので、今回は基本描き込み重視のモニターに、軽く反射光を入れるのみとしています。

フォントの大きさも、「NT-D」表示以外のものは、実際にそこに表示される場合を想定したサイズを意識して、目立つようにアラート表示を大きく出したり、派手に発光させたりはせず、視聴者に伝わる適度なサイズ感、エフェクトに抑えています。世界観にバランスよくなじむように、そういう部分を全面に置いています。

メカデザインを言えば、シルエットやパーツを見るだけで、それがどの作品かわかるようなコンセプトがないと、本来成立しているとは言えないので、モニターも同様にある程度個性を作ることで、"何でもアリ"を排除して、初めて作品の個性が生きると思います。

モニターに情報を表示する意味を導き出す

―「逆襲のシャア」から3年後ということで、必要となるモニターの構成も近いものになりますね。

佐山　まず連邦とジオンの共通のコンソールと、全天周モニターですね。当初は全天周モニターにも情報がたくさん欲しいという話もったのですが、リアルに考えれば邪魔でしかなく、表示は最低限に抑えて、リアルとハッタースムの兼ね合いをながら調整するという方向性になりました。

また、基本的にカメラは正面よりも人物側に向く事が多く、大抵同時に操縦桿を握り込むため、敵味方の識別要素としてサイドサークル的な記号を入れました。

―「Zガンダム」や「逆襲のシャア」は、全天周モニターにはあまり情報を表示しないイメージですよね。

佐山　「Zガンダム」のころの宇宙は、背景を流して動かすことで、速度感を効率よく表現していたんです。

ところがリアル志向の現代では、星との距離を考えれば、どんな高速戦闘描写でも、姿勢を変えない限り、本当は動かないです。そうなると、動きや速度差を意識させるものとしてモニターの表示が必要になってくるんです。

―表示されている情報は、どのような部分まで考えられていますか？

佐山　シーンによって変わりますね。全天周モニターには敵の機影やアイコン、ターゲットといった状況自衛用、手元のコンソールモニターはエネルギーや残弾といった、機体情報モニターとして考えていました。今までのガンダムシリーズにおいて、コンソールと全天周モニターの役割が、明確には決まっていなかったので、それができればと思いました。

ただ、epの段階では、コンテとザインとのタイミングが合わず、統一は取れなかったのですが、以降は役割分担が提示できればいいですね。

―ウインドウは抑え気味ですね。

佐山　もともと僕はパソコンが好きで、学生時代から触れていたので、当時アニメでパソコン画面といえば、必ずマックのウインドウの真似に見えるのが嫌だったんです。今も、iPhoneのGUI（グラフィカルユーザーインタフェース）が出て以降は、他メーカーにも平然と追随する姿勢は理解に苦しみますね。

一時期、アニメではウインドウが開く演出が多用されていたんですが、一般のパソコンは多くのソフトに対応できるよう、マルチタスクなGUIを採用していますが、用途に特化した専門のコンピューターであれば、システムも専用設計ですから、画面を寒で非効率な動きは必要ないはずです。たとえば「クロスプラス」だったら、音楽演奏のためだけのコンピュータであったり。まあ、ウインドウがだくさん開くのが大変なだけで、その当否に見るわないというのが一番の理由なんですが（笑）。

「あまり語られていない部分に
スポットを当てて、
新しい解釈が生まれていくのは、
仕事としてやりがいがありますね」

色に制約をもたせることでイメージを統一していく

――連邦とジオンの差は、どのように描いていますか？

佐山　使うモチーフを変えたりして見せています。ジオンはちょっと戦闘機のHUD（ヘッドアップディスプレイ）や潜水艦のモニター表示の印象で、言えばグリーンモニター。連邦はしゃれた客間気のあるマック系で、ユニコーンガンダムの場合は、現代ハイテク系です。

ちょっと変えているのがガランシェールのモニターで、ジオンカラーのグリーンの上に、貨物船に偽装しているということで、連邦のブルーの反射光が入っているんです。逆にオリジナルジオンであるルーラの場合は、グリーンの反射光になっています。

ほとんどわかりませんが（笑）。

――色の制約は意識されますか？

佐山　そうですね。昔、パソコンは8色しか使えなかったんですが、彩色上マスクカラーが必要になるので、1色抜く必要があったんです。実はそれだけでイメージが変わるんです。たとえば緑を削ると、全体が寒色系になったり、色を抜くことで統一感も出て客間気が大きく変わりました。

今回「UC」でもそれをやっていて、あえて勢力や機体ごとに使わない色を設定しているんです。

――今後の展開を考えると、使い分けが大変ですね。

佐山　赤にしても、ユニコーンガンダムはサイコフレームを意識した赤系と、シナンジュの赤は微妙に変えてあります。あとは今後の展開を考え、使えない色もありますね。たとえば黄色は残しておかないといけないとかですね（笑）。

――モニターを使い分けされた理由に、Blu-rayの普及もありますか？

佐山　そうですね。今回は勢力間で共通性のある表示パターンを、さまざまなシーンで共有可能なかたちで作っているので、シーンによって画面の必要解像度ということで、ハイビジョンサイズで作っています。ほぼ画面一杯のアップにも耐えられます。

――モニターを楽しむという意味では、劇場の環境が素晴らしかったです。

佐山　家庭で見るとモニター画面の一部になってしまいますけど、劇場だと目線移動が違ってモニターの一部分にも目が行くようになるので、印象が随分変わると思います。たとえばep 2のBパート冒頭で、バナージがMS選択しているシーンも、劇場だとシリンダー構造の操作部分にピンポイントで目線が向いたりするので、そういう意味では劇場で、ぜひ体感してほしいですね。

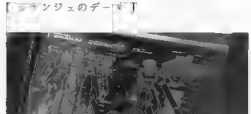
あとは全天周モニターのアイコン類も劇場で見てほしいポイントです。実際はすごく細かい演技が付けられていて、戦艦のアイコンやターゲット類の動き、ep 2からは友軍機の識別アイコンも表示されています。

宇宙世紀モニターのスタンダードとして

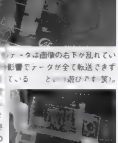
――「UC」ほど作りこんだモニターは、今までの経験上ありましたか？

佐山　ないですね（笑）。今までのモニターと比べて大体2倍から3倍は密度が違いますね。ただ解像度が上がると、いらないものが目線に入らないこともありうるんです。解像度が低いところは、見せたい部分さえ表示しておけばよかったのですが、情報

【シナンジュのデータ】

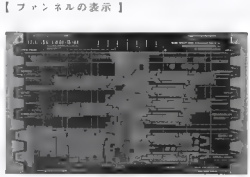


転送されてきたシナンジュのデータは画像の右下が乱れている。これはミノフスキー粒子の影響でデータが全て転送できず、中途ファイルとして強制的に閉じている、という設定です。



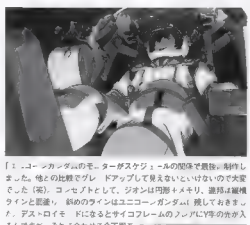
機体データなので、まず背景、地表がなく、強雷撞にシナンジュが"付けられた"という設定です。また、サイトフレームデータは僅か「逆襲のシャア」で作った"ガンダムデザインを初の図集が20年経って自身でリファインしています。発色がカラフルなのは、もともとのAとBの2種のデータをネェル・アーガマで運用面にコンパートしているため。第2次関連企業との仕様の違いを表現しています」（佐山氏）

【ファンネルの表示】



「episode 7の作業開始に、ラフ画段階で基本パーツのコピー&ペーストでの対応をあやめました。でも名前で識別に色を変えたり、サイズを細かく変えたりしています。人間の記憶って同じものの識別を見ると、同種と判断して簡単に認識処理から外してしまいがちなので、あえて基本的に変更箇所を加えて意識下にとどめておけば、継続して見ても認識を阻害した状態に陥るのではないかと考えています」（佐山氏）

【ユニコーンガンダムのモニター類】



「ユニコーンガンダムのモニターがスケジュールの関係で最後に制作しました。他との比較でグレードアップして見えないといけないので大変でした（笑）。コンセプトとして、ジオンは円形メモリ、連邦は縦横ラインと認識し、斜めのラインはユニコーンガンダムに残しておきました。デストロイモードになると宇宙コロニーフレームのメンバーに等の光が入るんですが、それに合わせて全天周モニターにも宇宙のラインを入れています。また、デストロイモード時は、高速移動時に種別が狭まる現象をイメージして、上下の表示幅を若干狭くしています」（佐山氏）

が増える事で見せたいものが目白に留まらない可能性も出てきます。十分な金を使ってはいますが、解像度を上げた事によるバランス調整の難しさは、今後もハイビジョン作品の課題になるかと思います。

モーションに関しては、今までの画像を渡したら完成フィルムを見るまでは、どのように使われているかわからなかったのですが、「UC」では細かく動作説明を入れて、すべてのモーションをチェックしているのも珍しい事ですね。

今回は宇宙世紀と密接にリンクしているので、制作初期にはモニター用の打ち合わせ回数が、メカ打ちと同様に組まれていたんです（笑）。モニター専用の制作進行さんもいるんです。

――宇宙世紀のモニターのスタイルが確立されたという印象ですが。

佐山　これが基準になるかはわかりませんが、今後の宇宙世紀作品はどうなっていくんだろう……と思う部分はあります。個人的には手間はかかっても、手の込んだものを残したい方が業界的には刺激になるのでは、と思うんです。10年経ったらもっと簡単に作れるかもしれないし、それはそれでかなり10年後、ここまではもうできない、って言ってもらえたら、それは苦労したかいがあったと感じるでしょうね（笑）。

今後、宇宙世紀を題材とした作品が作られるのなら、ガンダムが作られた70～80年代から、現代の標準的なモニター表現につなげる中間的な作品として機能し役ができれば良いですね。後半では、そこを意識して一歩踏み込んだ表現もあるかもしれません。

――作品に合わせた知識や経験の使い方が表現できるんでしょうけど、あえてやらないことで、新しく見えることもあるんです。今回もあえて得意の要素をそぎ落としているので、フラストレーションが溜まる部分もあります。ただ、そもそもモニターが何に使われるのか？　っていう基本に立ち返れば、違う方向性や方法論が見えてくると思うんです。

――佐山さんはどのような経緯でモニターグラフィックスに携われたんでしょうか？

佐山　「マクロスプラス」で僕がMacを持ってるという理由で、じゃあサンプル作ってみて、ということになり（笑）。1つ作ったら、じゃあこれも……という流れで（笑）。それまでモニターをCGで表現する作品は皆無だったので、必要解像度や出力方式、撮影方法などすべてが試行錯誤の連続でした。

――大変な時代ですよね。

佐山　あの頃は毎月メモリを買いに秋葉原に行ってました。4MBのメモリ4枚で10万円、その頃のMacは8MB程度が一般的な時代で、すでに200MBぐらいのマックに数十万のビデオボードを載せて使っていたので、"時は、それで何するの？"って、よく言われましたが、将来武器になると思って投資していたんです。

――固定観念にとらわれない考え方ですね。

佐山　基本的に天の邪鬼なんです（笑）。こうでなければいけないという固定観念で物事を語るのはあまり好きではないので、すべて対極も見据えて考えるようにしています。言われたものをそのままにしずに、ひと捻り加える考え方は、モニター作業でも変わらずに生かされていますね。

――こうして細かく各モニターを見ていくと、ここからまた、宇宙世紀が広がっていきますね。

佐山　ガンダムの世界で語られていない部分にスポットを当てて、新しい解釈が生まれていく、それは仕事としてとてもやりが

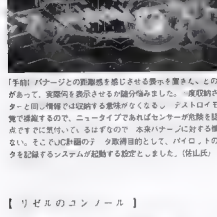
【ユニコーンガンダムの通常コンソール】





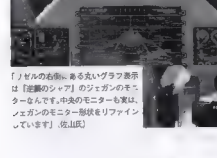
「初めてユニコーンガンダムの六角形の外目を意識したデザイン。虚形面積とは離れた面をデザインであり、ユニコーンガンダムが特別な機体であることを強烈に印象づける。「ントネドのサイン風の文字」（佐山氏）を取り入れていたりと、佐山氏の遊び心を随所に感じてみるのも楽しい。

【ユニコーンガンダムの空間コンソール】



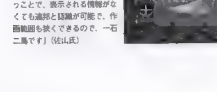
「手前にバナーどとの距離感を感じさせる表示を置きない、とのオーダーがあって、実際何を表示させるか悩みました。一度収納されたモニターと同じ情報では収納する意味がなくなるし、テストロイモードは感覚で操縦するので、ニュータイプであればセンサーが点滅を認識した時点ですでに気付いているはずなので、本来バナーに対する情報は必要ない。そこでUC計画のデータ取得目的として、パイロットの身体データを記録するシステムの起動する設定とました。（佐山氏）

【リゼルのコンソール】



「リゼルの右側。ある大いグラフ表示は『逆襲のシャア』のジェガンのモニターなんです。中央のモニターも実は、メガンのモニター部状をリファインしています」（佐山氏）

【ネェル・アーガマの作戦会議】



「艦内表示すべてに英語枠を使うことで、表示される情報がなくても識別と認識が可能で、作画範囲も狭くできるので、一石二鳥です」（佐山氏）

いがありますね

――モニターも「みんなが見たかった宇宙世紀」なんですね。

佐山　そうであったらいいと思うんですけど、宇宙世紀で初めての本格的なモニターなんで、今後も違和感がないようにクオリティを維持していきたいですね

ep1、ep2のクオリティを継承しさらにアップデートすること

――引き続きep3のエピソードをお伺いできればと思います。

佐山　まず冒頭からでは、バラオの宇宙港での標識ですね。良く見るとアイコンで「宇宙服着用」とか、「火気厳禁」「重力電磁プレート着用」と描いてあるんですが、気づく人がいるかなと思って入れてみたんです。

――いや、これはなかなか気づきません（笑）。

佐山　これはコンテの段階で、宇宙港の案内図が表示されていて、バナージがそれを見て方向を定めるカットだったので、単純明快な道路脇の看板を模して作成しました。ぼやけた標識に近いイメージであれば、一瞬の表示でも説明なく認識出来ると思ったからです。

――実は日常の延長に近いもののほうが、面白かったりしますよね。

佐山　そうですね。あとはep3で言えば、レウルーラの星系図も面白いですね。これは大きく映っていたので気づいた方も多いと思うのですが、連邦側の地球を中心とした星系図と違って、月を中心とした星系図になっているんです。世界地図でも、太平洋側か大西洋側で中央に自国を配置できる方を大抵選択するじゃないですか？　ジオンが自分たちで星系図を作ったらどうなるかと考えた場合、敵対しているはずの地球が中心ではどうも不自然なので、月を中心としたジオン用の星系図が存在するだろうと思って作成しました

　まあちょっとした遊び心ですね。以前のグレートメカニックさんのインタビューでグレートメカニックDX15掲載）を見て、ep3を見た方もいるので、よろしいかなと、「こういうところも何か意味があるのかな」と探ってくれた方がいたかもしれませんが、わからなくても作品を見る分にはまったく困らない程度で要所に仕込んであります

――こういうアイディアは、どのようなプロセスで考えられたんでしょうか。

佐山　このジオン用星系図の作成、あたってスタッフと、ジオン側は月を中心で作成した方が、見た目が変化して面白いのではと盛り上がり、設定考証の小倉信也さんへ宇宙世紀で問題ないか確認して作成したものなんです　結局1人で考えるより、いろんな人とセッションしたことで生まれてくる冗談めいたネタを、あえて真面目に考えるほうが面白いアイディアにつながるんですよ。「こうやった方が微妙で面白い」「ここまでならリアルに感じますよね」というノリですね。

――想像が膨らみますよね。一年戦争のとき、ジオン国内で「地球中心でいいのか？」って議論があったのかもしれないですし。

佐山　多分、サイドごとに個別の星系図や、個々の位置関係を記した模式図、勢力図があるのかもしれないですね

――モビルスーツ面では、デルタプラスが新たに登場しました。

佐山　デルタプラスに関しては、同じ全天周スクリーンでも「機動戦士Zガンダム」寄りの、コックピット自体が立体に近いほうは盛り上がり、設定考証の小倉信也さんへ宇宙世紀で問題ないか確認して作成したものなんです　結局1人で考えるより、いろんな人とセッションしたことで生まれてくる冗談めいたネタを、あえて真面目に考えるほうが面白いアイディアにつながるんですよ。「こうやった方が微妙で面白い」「ここまでならリアルに感じますよね」というノリですね。

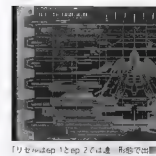
――想像が膨らみますよね。一年戦争のとき、ジオン国内で「地球中心でいいのか？」って議論があったのかもしれないですし。

佐山　多分、サイドごとに個別の星系図や、個々の位置関係を記した模式図、勢力図があるのかもしれないですね

――モビルスーツ面では、デルタプラスが新たに登場しました。

佐山　デルタプラスに関しては、同じ全天周スクリーンでも「機動戦士Zガンダム」寄りの、コックピット自体が立体に近い

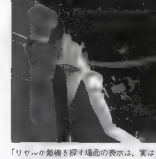
【 変形に合わせたリゼルの表示 】



「リゼルはep1とep2では違う形態でも出ているので、変形台形に合わせてモニター内の要素を細かく変更しています。あわせてモーションも全部作り直しています。一瞬なので全然わからないですが（笑）。まさにル・アーガマの水平軸も表示されていて、艦が傾いていたとしても、発進時にここに重力軸合わせておけば帰還が容易になるんです」（佐山氏）



【 リゼルの旧モニター表示 】



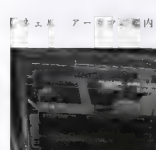
「リゼルが敵機を探す場面の表示は、実は「近眼のシャア」では通常モニタ　として使用されていたものなんです。しかし、3年経ってはすでに飽きられてしまったという設定ではなんなので、ep.2のとのシーンをチェックして、3段階で　出来の表示モードにも切り替えられる事を見せる、ふちょうど良い場面だという話になって、急きょ変更する事となりました。いろんなカメラから見た映像を合成して、1枚の画像にするコンセプトは　現在の技術でも近いものができましたよね。（佐山氏）

【 艦内のタッチキーボード 】

「戦闘中に　タッチパネル式のキーボードはミスタッチの危険があって本来使えないと思います。そこで今回キーロックという、スキーを除けてここを押しながらでないとキーが打てない仕様にしています。ep.2でアルベルトがキーボードに上に手を置くシーンで文字が打たれなかったのは、キーロックがかかっていたからなんです。（佐山氏）



【 ネェル　アーガマ艦内表示 】



「ほとんど見えていますが、ブリッジ内は全部作ってあるんです。航海に関しての電子データ　オペレーションが例外あって　エネルギーのコントロール状況とか　　オペレーション　に関係された重力は、戦闘中の艦内が回転なので　現状（平時）　では使えず。これがep.3以降になると「破損」や「修理中」とかもなんか出しょう」（佐山氏）

デザインなので、そこに円周のモニターを張り込んでしまうと、せっかくの形状が生かせないため、デザイン上で描かれている全天周の仕切り線はそのままモニター上でも残して、そこに正面、横面、天面の各形状に合わせて張り込む素材を作成しています。ただ、本来の全天周スクリーンの利点であるはずの、表示面積に制限されない自由な表示空間を実現するために、あえて横面素材は正面の張り込み位置を超越させて、そのまま前方で消し込む感じに処理しています。サイドサークルにデルタ形状を模して、機体の名前を反映しているのも特徴です。

――モニター単体で見ると確かに少し時代を感じるシンプルさになっていますね。

佐山　そうですね。中盤の自主機体ということもあるし、シンプル過ぎるとep 4ではさらに旧型の機体が登場しc差別化がしづらくなるので、現行システムを増設した旧型表示形式のモニターという位置付けでしょうか。モーションに関しても、旧型なので目につく動きは多少おさえる方向で、メモ帳もメイン以外は常基本止めで、通常なら動かすポイントも、明滅のみに変更したりと簡略化しています。その後の活躍を考えると、もう少し動かしても良かったかもとは思いますね（笑）。

時代性を意識して表示を差別化する

――工業製品としての規格の統一性みたいな部分は、意識されているんですか？

佐山　リゼルにしろ、デルタプラスにしろ、基本的にウインドウ構造を採用している点では統一しています。それでも共通モニターというのは、状況が違うのに同じ表示のままだと指揮の原因にもなってしまうので、何かしら違う状態に見えるよう意識はしています。既存のものでも、たとえば人気機侵入ルート表示を新規に起こす事で、システム的にはまだ拡張性がある感じに見せられるという意図もあります。

――同じ連邦内でも時期やシステム的な差があると面白いですね。

佐山　そうですね。たとえば地上の連邦部隊のモニターはモノクロなんです。

――宇宙とは意図的に変えられたんでしょうか？

佐山　ええ、「逆襲のシャア」などでは、何機体でも当時は全天周モニターになにも表示されていなかったので、現行風にしてしまうと設定的にも不自然に見えてしまう、とはいえまったく表示がないのも寂しいので、あまり色を置かない方向で、モノクロでうすらと半透明にみえる程度であれば、「逆襲のシャア」と「UC」の中間的で処理できるのではと思いまして。

――なるほど。表示はされていたけど、シンプルだったから映っているように見えなかった……という考え方もできますしね。

佐山　ええ、場面によってはONにしても使うことができる……っていうイメージです。「逆襲のシャア」時代は使っていなかったけど、「UC」時代は索敵モードとして使っているような。

――作品間のつながりを意識されているは、ファンの的にもうれしいですね。

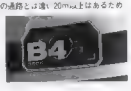
佐山　今までの歴史で存在していたものの扱いが雑だと、ファンの方であれば納得できない部分もあるでしょうし。とはいえ地上用の機体は基本的に旧型機だし、最新鋭機ほど密度はけげられないんですけどね（笑）。

――ep 3はネェル・アーガマの艦内描写が多かったですね。

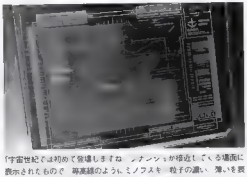
佐山　そうですね。ベースは変わらないのですが、ep 3より『カラー』さんがスタッフに加わっていただいたので、ep 1、ep 2のネェル・アーガマ、ガランシェ

【 ネェル・アーガマ内エレベーター表示 】

「エレベータ　の階層表示が変わったかり方をしますが　これはモビルスーツ　テ　キとなると　普通の通路とは違い 20mm以上はあるため　普通は　1　2　3と階を増やしていくのは逆に不自然と感じたので　1　を軸にフロア分けをして　2　階までの下　キもあれば4階あるデ　キも存在するような感じで。で作成したものです。佐山氏」

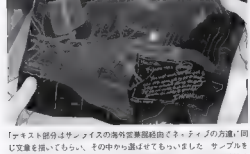


【 ミノフスキー粒子濃度計 】

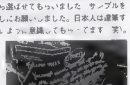


「宇宙世紀では初めて登場しますね　ナンシェが修造してくる場面に表示されたもので　等高線のようにミノフスキー粒子の濃い、薄いを表現しています。本来は一般論い場所はレーダーが認識できないので　ナンシェのアイコンが消えるのが正しいのですが　会話として伝わらなくなってしまいますから、基本的に増と同じで　濃度が濃い方角を探ることで　敵の位置を推察できる仕組みですが、ep 3ではそれを逆手に取った描写もされています」佐山氏

【 バナージに渡されたハロ内の地図 】

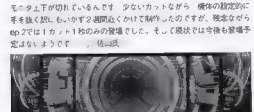


「テキスト部分はサンライズの海外営業部経由でネ・ティブの方達に同じ文章を描いてもらい、その中から選ばせてもらいました　サンプルを僕が書いて　なぐい書きっぽい感じにお願いしました。日本人は違和感をまると読めないので　わかりやすいような意識してもらってます　笑。ファンの皆様が変なのは　バラクのマークがジオンのものだからで　連邦のモニターシート上では文字化けしてしまうんです。だからあえて手描きの指示を画像データとして取り込んでいる　というイメージです」佐山氏



【 シナンシェのコンソールモニター 】

「運用仕様のコンソール強引にシンボンのシステムを走らせて。るので　モニタ上下が切れているんです　少ないカットながら　機体の設定的に手を抜く訳にも行かず2週間近くかけて制作したものです。残念ながらep 2では1カット1秒のみの登場でした。そして現状では今後も登場予定はないようです　佐山氏



ール、レウルーラの既存モニタのモーションも、同じように見えて、実は全て作成しなおされています。特徴的なものでは、ミノフスキー粒子濃度計は、ｅｐ２では僕のサンプルを元に手付けでモーション作成していたのですが、ｅｐ３では３Ｄに差し替えて作成していただきました。

ｅｐ３の新しい繋索では、ネエル・アーガマがレーザー通信を探知してからユニコーンガンダムだと認識するまでのモーションがあります。ｅｐ３の段階では敵味方の情報がジオン側に捕捉された事によって、データが書き換えられてしまうという状態で、遠距離の通常探知ではアンノウンとしか表示されないのですが、機体ごとに指紋に似た識別可能なシグナルがあると仮定した結果、それを常時照合する処理ができた、という流れです。

同様に序盤のリディとミネバ・バナージがバラオ宙域で出会うシーンでは、デルタプラスは通常探知しかできないために、ユニコーンガンダムをアンノウン扱機として認識し、その後、攻撃可能ターゲットへと移行しています。ｅｐ３以降、バナージはジオンと連邦を渡り歩く事になるので、認識情報の書き換えを入れたがために、ユニコーンガンダムを取り巻くアイコン表記の状況が話数ごとに変化して、把握するために複雑なアイコン相関図が作成されるまでになりました。笑。

――あとはマリーダの発作時のモニターがとても気になりました。

佐山　波形が大きく乱れるシーンだったので調べてみたのですが、単純に心電脈といっても症状により波形が全く違うので、そこから状態と照らし合わせて、演出意図に沿った表現を作成しました。実際医学的に完全に正しいかはわかりませんが（笑）。

表示させるだけではなくデータの意図も盛り込む

――佐山さんといえば、「マクロスプラス」で実際に脳波を素材として使用されていることで有名ですが……。

佐山　マリーダの血液データは僕が献血したときのデータを使っています（笑）。とはいえ僕のデータ自体は健康範囲内だったので、その状態からどのデータが変化すると不健康と診断されるのかを抜き出して、比較しながら書き換えています。ただ、病状には関連性があって、この数値が変わると、こっちの値も関連して変化する、という部分があるので、単純に数値をいじっただけでは指摘を受けそうだったので、なるべく不自然に見えないように変えたつもりです。

――ここまで作りこんでほしいっていうオーダーだったんでしょうか？

佐山　このあたりは大体お任せですね。ただ、シナリオ上で大体の病状は読み取れるので、そこから微調整をしています。そこを適当にしてしまうと、極めて健康体になってしまうので、逆に死んでるデータになってしまいますからね（笑）。

――そういうこだわりが、現実とのリンクを意識させて世界観の広がりを感じさせてくれますね。

佐山　そこが深みになっている部分はあると思うんです。モニターの役割っていうのは、世界観を説明している部分も担っていると思うので。

――そう考えると、モニターグラフィックスというお仕事は、メカだけではない様々な分野に精通していることが必要になりますね。

佐山　それは作品の世界観によって変わって来ると思います。ある程度の決まりを無視して遊べる作品もあれば、ガンダムシリーズのようにリアルな路線で、しかもバックボーンが地球の科学とリンクしている作品もある。ガンダムの場合、未来においてこの見せ方や考え方は正しいのかという部分は、検証しないといけませんよね。でも、その方がモニター屋としては面白い。コンテで「こういうシーンがあるんで、お願いします」で終わってしまうよりは、「この世界観だと、こういう考え方もできるんじゃない？」と考察するほうが、いろんなアイディアを導き出せて楽しいですね。

――作り手も想像を張り巡らせたほうが楽しいですよね。

佐山　コンセプトが出たときに、シーン全体のイメージが想像できる段階までアイディアを積み重ねることが面白く、やり甲斐も感じるので、いかに話し合いが重要かということがわかります。アレビジリーズでは、序盤の話数までは、毎週のようにスタッフが集まって打ち合わせをするんですけども、ある程度気心知った個々での打ち合わせか、あとは全面的にお任せになってしまって、時々自分がスタッフとして関わっているという実感が希薄になってしまうんです。そこへ行くと「UC」は毎回スタッフが集まって、しっかり話し合いが行われていて、打ち合わせ入念に行えるので、ネタが出やすい環境ではあると思います。

――1人では気づかない部分がどうしてもありますね。

佐山　僕１人どうしても疑問を見つけたいほうなんです。みんなが「ご飯と思っていることも、少し引いてな客観的に考えてしまう。ファンの方はガンダムといえば説明せずとも伝わるけど、「そもそもガンダムってなに？」っていう部分まで踏み込むことでさらに面白い回答が見えてくるんじゃないかと思えるんです。

2秒間に詰め込まれたモニターの魂

――一方で見せ方のバランスは難しいのでしょうか。

佐山　そうですね。モニターは目立ちすぎてもダメですし、視聴者に演出意図が伝わらないのもダメですね。マニアックになりすぎて、いまのカットは何を意味しているんだろう？っていうケースもあるでしょうし。

見ている人がパッとモニターを見てから内容を把握するまでは、約1秒くらいはかかるんです。この作品では、だいたい2秒程度のカットが多いのですが、2秒間詰め込んでしまうと、逆に混乱してしまうと伝わりにくくなるんです。印象としては、最初の1秒程度を画面構成の把握にあてて、残りの尺で「こういうことが言いたいカットなんです」と説明するような見せ方、モニターを見せる前後カットのバランスもあるんですけど、まず基本として、モニターを見せる前に意味を理解していただけるかという点が大事な要素だと思っています。モニター屋はモニターのカット向けだけで意味を伝えありますね。

ないといけないですからね。

―モニターの中でも、どこに視線が行くかも想定しなければいけませんよね。

佐山　そうですね。たとえばデザイン上、目線がこに行ってしまうけど、本来見せたいのは左下ってうケースもあります。リゼルや連邦系モビルスーツのコンソールも、見せたい部分に中心でもらうために、カットごとに一部のウインドウの表示をオミットしたり、全体の表示バランスを見ながら細かな手を加えていたんです。

―アニメーションの場合は、その空間を理解してもらうことも必要でしょうし、表示の大きさやボリュームも変わってきますよね。

佐山　ええ、画面一杯に表示されるってことは『UC』ではほとんどなくて、基本は表示窓も入り込んだ、奥行感、空間感を残した画面になるんです。モニター位置を特定しない全画面のインパクト重視のインサートカットであれば、普段の使用状況まで深く考える必要もなく気軽に作成できるのですが、残念ながら『UC』ではまだ1カットもありません（笑）。レイアウトの中にモニターがある場合は、どうしても周囲に対するリアルな画面密度と人物配置、使用状況を考えつつ、演出意図を伝える場合は視聴者にも認識できるデザインでの作成が必要ですから、たいてい手間がかかってしまう場合が多いですね。

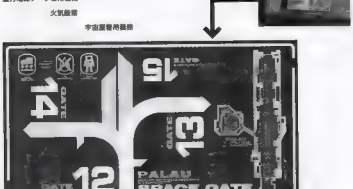
――表示内容に変更を行うケースもあるんでしょうか？

佐山　ありますね。ｅｐ３までだとクリムトの進路予測画面がそうです。確か尺に合わせて事前に、曲図をさも読む内容に変更したと思います。

――Ｂｌｕ－ｒａｙが普及したこともあって、こうしたモニター表示から世界観を読み取れる楽しさも増えました。

佐山　ただ、そこまでパックボーンを設定している作品というのはあまりないと思います。完全新作だと、まだ深い部分までは作りづらいと思うので。最近の作品で言えば『ヴァンガード』や『マクロス』、『ヤマト』、『ボトムズ』とかは良い素材だと思います。これらの作品なら、「わかる人には、もっと楽しめますよ」という要素が多く入れられると思いますね。

こうしてムックなどで紹介されることによって、視聴者の見方も変わっていくと、作り手側としてはうれしいですね。『ＵＣ』のモニターにしても、グレートメカニックさんで特集が組まれるまで、まったく気にしてなかった人も多かったんじゃないですか（笑）。少しずつ認知されていってくれればと思います。



バラオ内に設置された案内図。緑字に白文字は　基底連隊の案内表示のイメージ。近く　遠を指し示すものだというイメージがすぐ伝わってくる。さらに「造り心」を忘れないのが『UC』のモニターであり、実は様々なアイコン表示が盛り込まれている。宇宙服着用機器　欠気服着　重力電磁ブ　ノ着用機器が重複表示されており、この世界での人の営みを感じさせる。また、上下左右それぞれの方向に合わせて数字が描かれているのも、宇宙都市ならでは。

【 武器のマ ､チング表示 】



バラオ内で「始動き」の独自改修によってビ ム・ガトリング・カノを装備したユニコーンガンダムタイセとどの戦闘中、マ､チングゾーンは緊迫感あったものであったこうした場所があることで連邦・ネオン双方の武器をお互いが使うことにも違和感がない。

【 過去の機体のモニター表示 】



デルタプラスは劇中設定においては過去の機体。それゆえ同じ可変モビルスーツといえど、最新のリゼルとは異なるモニター表示が取り入れられているコックピット形状に合わせモニタ ､形状　時代性を意識したシンプルな表示に主目していただきたい。

【 マリーダのメディカルデータ 】



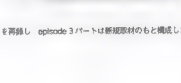
ネェル・アーガマ艦内では医務室でのン　ラも描かれる。ハサウの机には各艦のモビルーツが表示されているが、それらはすべて個別のモニタ　が設定されている（モニターグラフィック設定ペン参照）そして主目はマリ　ダのデ－タだが　血液検査の結果はインタビュ　中にあるように　佐山氏ご本人のもの。健康なデータをシーン、合わせて変更を行っているという。

【 アップグレードしたネェル・アーガマのデータ 】



ep 1、ep 2で使用された艦船系のモニターグラフィックスは、過去のデータをベースとしつつもアップデートされている。特にミノフスキ　粒子むは立体的な処理がなされており、より緻密なモタ　ル仕上がっている。「3Dで艦底を表現したもの、等高線が入るような処理をしてもらっている感じです。（佐山氏）

【 シーンの意図に合わせたモニターの演出 】



モニターとってもだ表示されるだけでは意味がない。演出意図、合わせ　的確な動き　見せなければ最大限の効果を発揮させることはできない。のその点でep 3で象徴的だったのは　ネュ・ア ガマがレ　ザ　通信でユニコーンガンダムを攻撃したシ　ンだろう。事前にデフレシの終了している状況の中、その タイミング、合わせと作りがなされている。

※グレートメカニック DX15 掲載のインタビューを再録し　episode 3 パートは新規取材のもと構成しました。

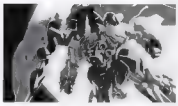
【インタビュー❶ 色彩設計】

すずきたかこ

TAKAKO SUZUKI

宇宙世紀の色彩

宇宙世紀を構築する要素として、
色という側面も重要なファクターである。
玄馬氏のインタビューにもあるように、
本作はこれまでの宇宙世紀シリーズを意識しつつも、
新たなるトライアルが行われている。
小説でカトキハジメ氏が描いた
イラストのテイストを取り入れつつ、
宇宙世紀としての違和感のない「色」を伝える。
その作品世界の色をすべての設計を託されたのは、
多くのガンダムシリーズに携わる
すずきたかこ氏である。



ガンダム世界の色を考えていくこと

——まず色彩設計というお仕事について、どのように成り立っているのか、お聞きできればと思うのですが。

すずき 色彩設計っていう言葉自体、スタジオジブリの保田道世さんが最初だったと思います。それまでセルの時代などは、キャラクターの色を決めるのって、たとえば東映さんだったら美術さんが決めていたこともあったんですよ。

サンライズさんは、色彩設計っていう肩書きじゃなく、色指定という肩書きの方がそれに当たっていたはずです。私も「色彩設計」っていうクレジットがつく以前から、色指定の仕事はしていたんですけど、ここまでの仕事が色指定で、ここから先の仕事が色彩設計っていうのは、制作会社によって範囲がまちまちなんですよ。いまでこそ色彩設計ってテレビシリーズも、劇場もちゃんとクレジットタイトルが出ていますけど、振り返ってみれば、保田さんがジブリ作品で色彩設計っていうポジションを確立された後からじゃないかな、という気はします。

——80年代後半くらいになりますか。

すずき そうかもしれません。それまでは色を決める人＝色指定って、タイトルされていたパターンが多かったですね。

——色指定と色彩設計の名前からくる作業の違いとは、どのようなものなのでしょうか？

すずき スタジオによってまちまちなんですよ。私が最初に色指定や色彩設計という仕事をしたマッドハウスさんでは、テレビシリーズなんかだと、色彩設計はメインキ

Profile

仕上げの前後を経て、色指定、画彩画設計へ。「機動戦士Z ガンダム A New Translation」シリーズ、「機動戦士ガンプラビルダーズ ビギニングG」などガンダムシリーズにも多数参加。

「設定画の色の人力が本編に登場したことって、実は一度もないんですよ」

ヤラクターの基本となる、ノーマルの色を決めて、各話のゲストキャラクターみたいなものは色指定さんが決める、というような、シリーズ全体を通して責任をとる方と、各話の責任をとる方、という形で割り振られていたんですね。

すずき　大まかなラインを作るのが色彩設計で、そこから派生してくるものや、各話を担当するものが色指定という感じでしょうか。だいたいそうなりますね。

――「UC」の色彩設計では、どのような方向で作業を進められたのでしょうか？

すずき　ep1の立ち上げのときは、メカの質感に関してハイライトは付けない方がいいという方向性はありました。アカナカのメカというよりは、リアルさを出したいから、あまりはっきりとした色を見せない方向でいきたいということでした。

――単純に色はどのように決められるんですか？

すずき　キャラクターについては安彦良和さんのベースがありますし、メカはカトキハジメさんのベースがあって、そこからアニメーション・デザイナーさんの意向を優先した形になります。また色彩設計にとって一番大事なのが美術さんなんです。

――それは背景によって色が変わっていくからでしょうか？

すずき　そうですね。素材の色だけでなく、たとえば影の濃さに合わせて、すべてに渡って決めていくということですから、ベースになるものの色は作ったとしても、実は「UC」のHPに載っている設定画のメカの色があるじゃないですか。あれがノーマルで基本ベースになる色見本なんですけれど、あの色で本編に出てきたメカは一切ないんですよ。あれは単純に基本なんです。色変えをするにしても、まず基本の色がなければ作れませんから。ノーマルとしてまず1つの基本パターンを作っていて、宇宙や地球に行ったとき、そこから変えていくという感じです。

――最初の段階で美術さんとある程度打ち合わせをして進めていくんでしょうか？

すずき　どちらかというと監督さんから美術さんに「このシーンはこういう感じの背景をお願いします」っていうオーダーが行くときに、私も同席させていただいて、イメージを聞いておくんですね。そこである程度予測はつきますからね。ep1のときはまだ感覚がつかみづらかったんですけど、話数を重ねることに、「こんな感じの暗さになるのかな」って理解していけるので。

――宇宙は暗めにするとか、地上はちょっと明るめにするとか、基本ルールみたいなものはあるんですか？

すずき　それは背景の方向性や上がりにもよるんですよ。今回はアトリエ・ムサさんが、宇宙を黒の宇宙で描いていらっしゃるので、黒い色の機体が見えないんです。なので、多分パンシィは見えなくなる…ということを想定して、ベースはあの色になっています。

――ああ、なるほど。だからやや紺色なんですね。

すずき　カトキさんの絵だと、もっと黒なんです。でも黒い宇宙では見えなくなってしまうから、青系の色をわざと入れているんです。

――全般的に黒系統の機体っていうのは、今回かなり厳しいのですか？

すずき　厳しいですね。パンシィはep4だと地上にドンと降りてきているだけだから気にならないんですけど、ep5で宇宙に行くことを考えると、あの紺色なんです。グレーだと強く見えなくなってしまうので。褐ゃしさがなくなってしまう。だから青を入れました。方でアルタプラスは黒というよりグレーなので、あのままで問題なかったんです。

あくまで「UC」世界の質感を重視する

――ep4では、ユニコーンの機体に薄く青を入れて遠近感を出したい……というお話を作画監督の玄馬（宣彦）さんがされていたんですが、それも色彩設計のお仕事になりますか？

すずき　そうですね。地上では空気の層があるから、物の見え方が違うということで、影の付け方などは玄馬さんのベースがあり、それに合わせて青色を調節して、最終的にこういう画面を作りましょうっていうことを背景も含めて、作画さんには「こういうふうに作画してください」仕上げさんには「こういう色で塗ってください」っていうのを決め込んでいく形です。

――「UC」は「逆襲のシャア」と「F91」のイメージを意識した側面があるという作品ですが、参考にされた部分はありますか？

すずき　ガンダムでいえば「UC」の前に劇場版『機動戦士Zガンダム』の仕事もやっていたんで、「Z」は一応全部見て、その際に「逆襲のシャア」も見ていますね。今回もそれぞれ一回見たんですが、ざっと見る程度ですね。

　連邦系はどちらかというとリアル系で、今の軍事物に近いグレー系が多いイメージですね。ジオン軍は「こんな派手で宇宙に

いていいのっ」みたいな（笑）。当ててくださいと言わんばかりの色が多いですよね。

――たとえばジェガンなどは両作品に出ていますし、参考にされたのかなと。

すぎ　基本はベーシックカトキさんの色になります。連邦側の機体っていうことで、ブルー系に寄せるとリアル感は増すんじゃないかって話だったと思います。

ただ明貴美加さんのジェガン（プロト・スターク・ジェガン）は、昔のままのイメージです。あれはまさに1カットだけ出てきて、玄馬さんが言うにはサービスみたいなものですから、明貴さんの色が分かるような形がいいんじゃないかと。

――ep 4では旧作の機体が多数出ていましたが。

すぎ　過去作品から出てきた機体に関しては、それをベースにして「UC」で浮かないような形で落とし込んでいますね。昔のままの色だったら、多分浮いちゃうはずなのですよ。イメージ的なものは、昔のプラモデルを玄馬さんがもってきて、「こんな感じで」っていろいろ指導してもらってはいるんです（笑）。結局「UC」の中の、他のモビルスーツとの質感の違いが出過ぎちゃうのもおかしいので。あくまで「UC」の中でなじんでいればいいという見方です。

ズゴックはバターンとして、2種類のオーダーがあって、もうちょっと茶系にはせたものと、グリーン系。モスグリーンやジオグリーンといった方向性ですね。そこでジオン系のカの色のイメージがグリーン系が多かったのかなと。ちょっと方向性を変えましょうっていうことで、ep 4のあの色になっていますね。ただ規初に色を作る段階で資料として「こういう色がいい」っていうオーダーはいただいているので、あまり大きく変わることはないです。

――ジムIIなどは機体のカラーバリエーションも多かったですよね。

すぎ　そうですね。ep 4は玄馬さんからデザートカラーがほしいというオーダーがあって、作っていますね。確かカトキさんが小説で描いた設定があって、それがベースになっています。

――過去の作品のイメージと違うという意味では、バイアランはかなり変わった印象ですね。

すぎ　連邦系の機体ですからブルーグレー系のくくりですね。もとのバイアランはポイント的に派手な色が目立っていましたけど。ほんの1カットぐらい出てくるならそのままでもいいかなと思ったんですけど、結構しっかり動くじゃないですか（笑）。ですからある程度他のメカと合わせているのです。ちょっと決めにしていますね。その点は昔の作品を見ているみんなのイメージに近い部分でずり合わせをしています。

ファンのイメージが崩れないように気を使う部分も大きいですよね。

すぎ　あまり崩さないですよね。それこそファンはまわりに山ほどいるので（笑）。どちらかというと、スタッフの中にいるファンの方たちの意見が厳しいです（笑）。どっちみち私はメカに関しては門外漢に近いので、そういう方たちの意見が貴重です。違うという意見も、たぶんたくさんあるでしょうけど、私としては玄馬さんがOKだからOK」というスタンスですね。「Z」なら富野（由悠季）さんがOKだったからそれでいいんです。これだけ4のあの色になっていますね。ただ規初の作品ですから全員が納得するというのは、難しいですよね。

――ファンひとりひとりに違う見方がありますから。

すぎ　これだけいろんなバリエーションのある作品って、日本にはあまりないですよね。「機動戦士ガンダム」から30年以上経過して、愛情が強ければ強いほど、俺のガンダムはこうなんだ！っていう気持ちがあって、作っていますね。確かカトキさんが小説で描いた設定があって、それがベースになっています。

――過去の作品のイメージと違うという意味では、バイアランはかなり変わった印象ですね。

すぎ　連邦系の機体ですからブルーグレー系のくくりですね。もとのバイアランはポイント的に派手な色が目立っていましたけど。ほんの1カットぐらい出てくるならそのままでもいいかなと思ったんですけど、結構しっかり動くじゃないですか（笑）。ですからある程度他のメカと合わせているのです。ちょっと決めにしていますね。その点は昔の作品を見ているみんなのイメージに近い部分でずり合わせをしています。

ファンのイメージが崩れないように気を使う部分も大きいですよね。

すぎ　あまり崩さないですよね。それこそファンはまわりに山ほどいるので（笑）。どちらかというと、スタッフの中にいるファンの方たちの意見が厳しいです（笑）。どっちみち私はメカに関しては門外漢に近いので、そういう方たちの意見が貴重です。違うという意見も、たぶんたくさんあるでしょうけど、私としては玄馬さんがOKだからOK」というスタンスですね。「Z」なら富野（由悠季）さんがOKだったからそれでいいんです。これだけ4のあの色になっていますね。ただ規初の作品ですから全員が納得するというのは、難しいですよね。

――ファンひとりひとりに違う見方がありますから。

すぎ　これだけいろんなバリエーションのある作品って、日本にはあまりないですよね。「機動戦士ガンダム」から30年以上経過して、愛情が強ければ強いほど、俺のガンダムはこうなんだ！っていう気持ちがあって、作っていますね。

――現実的に考えれば、同じ系統の色は同じ色を使っている可能性が高いって考えるものが普通ですよね。

すぎ　そうですね。同じシーンで近い色のメカがあれば、結局同じなんじゃないかって思います。本当にリアルに考えればそうなんでしょうけど、ファンの方としては違っているほうが面白いのかなとも思いますし、難しいですね（笑）。

――「UC」と劇場版「Z」を比べるとどんな差がありますか？

すぎ　劇場版「Z」は旧作を間に挟んでいるんで、完全にこちらの自由になる作品ではなかったんですね。フィルムに合わせないといけない作業の方が大きかったんです。

――メカは色を作るのも、キャラクターとは違いますか。

すぎ　基本的には同じだと思いますけれども、「UC」もメカというより、キャラクターの一部として馬さんが捉えていますから。部として切り離して考えることはまずないです。

メカに関しては、それこそ昔は自衛隊機が山ほど出ているような作品などもやっていたので、その点では自分の中の経験値として積み上げられているものはあります。ただ規開筋やメカニカルな部分の色も、微妙にベースの色に合わせて違っていたりとかするんですよ。メカは全部同じだからっ

同じグレーで全部やってしまうのではなく、装甲の色とのバランスなども意識していますね。

――色彩的に「UC」の特色はどんな部分になりますか？

すぎ　サンライズさんの作品の中では、異質な色味だと思います。ただ対象としている年齢層が高いので、それはそれでいいのかなと思います。これがアナザー的な世界観のガンダムだと、もっとチョイスの仕方が違って、明るい感じになると思います。

――動くものと背景とのマッチングみたいな部分は意識されますか？

すぎ　動かないものと動くものっていう括りあまりないですね。ただ改変えに関して言えば、たとえば青い夜の背景に、キャラクターがいることを想定して色を作るとするじゃないですか。背景に乗せる色をフォトショップとかで簡単に作ることはできるんですけど、そこから先に「このシーンは、キャラクターのどんな芝居のシーンなのか」といったことを含め、シーンの意味合いやカット数の長さを含めて色を考えていくのが色彩設計だと思っています。背景に乗っかっていればOK、ということではなく、そういった部分までを設計として考えていますね。普通の日常芝居のときにすごい色合いを入れたら、おかしいですからね（笑）。

同じ夜でも、青い月夜の晩のロマンチックなシーンと、ちょっとサイコなシーンとでは、意味が違ってきますよね。ロマンチックなシーンなら、女の子の肌の色はきれいな色じゃないとおかしい、でもサイコなシーンだったら、ちょっとグレーに近い気持ち悪い寒剛気を意識したり。シーンの意味が高まるという意識で作り方をしていますね。

――作品全体を通してあゆる可能性を想定し、色を設計していくんですね。

すずき　そうです。コンテいただいて流れを見て、1本のフィルムとしての色味の変化がどういうふうに変わっていくのか、そういう作品の流れも、一応頭の隅に入れるようにしています。

――たとえばep 3でラプラスの残骸の中で戦うというシーンでは、暗い宇宙の中から、さらに暗いシーンに移行しますよね。そういう状況ではある程度、想定して暗いトーンにされているんですか？

すずき　そこはまず美術さんの背景の上がりを待ちます。そういうシーンがあれば、美術さんのほうでも、暗さ」という部分は考えているはずですから。そこはもう美術さんとすべてがリンクしているんです。

――キャラクターと並んだときも考えないといけませんよね。

すずき　メカはメカ、キャラクターはキャラクターではないので、コントラストを同じにしておかないとおかしいです。メカのコントラストを若干強めると重厚感が出るケースもあるんですけど、ベースは同じってことを意識していますね。

――それこそモビルスーツが背景になっちゃうこともあるわけですから、一緒に考えないといけないんですね。

すずき　そうなります。ただ普通に考えていれば、それも仕事の範疇なので、そんなに難しいことではないんですよ。

――『UC』では3DCGも多く使われていますが、そういった部分の色も決定されているんでしょうか？

すずき　そうです。私のほうで作ったものを、吉橋監督や玄馬さんにチェックしていただいて、3D担当の方にお願いしています。色彩設計という仕事においては、CGも何も変わりありません。

――今はデジタル時代ですから色のバターンの自由度も増して、色彩設計に要求されるものも大きいのではないでしょうか？

すずき　今はモニター上で簡単に色の幅をふれるじゃないですか。でも、それがきれいかどうかっていう判断は、やっぱり色彩設計がつけなきゃいけない部分だと思うんです。ただ色の調整を変えるだけなら、色彩設計はいらないですよね。絵の見られる演出さんがいればいいことになります。色彩設計としては、こんなにたくさんの色が使えるのに、なぜきれいな色を見つけようとしないのか、と考えないといけないと思っています。

数年前に、虫プロの「リボンの騎士」が再放送していて、ぼんやり観ていたんですけど、あの当時は100色くらいしか絵の具を使っていないはずなんですよ。でも、すごくきれいな配色なんですね。こういうのを見ると、やっぱり敬じゃないんだなって痛感しますわ（笑。

過去のイメージを崩さずUC流に

【機動戦士Zガンダム】
バイアウン



【機動戦士Zガンダム】
バイアランカスタム

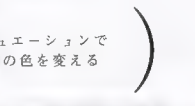




←旧作から大きくイメージを一新したバイアラン。カスタムとして「UC」に登場した際には、褐灰系のグレーを基調とするとともに、スラスターなどのワンポイントの赤を落とした色に。「UC」世界とのマッチングを追求したという。

シチュエーションで機種の色を変える





←「機動戦士ガンダム」などとは異なるグリーン系のカラーで登場したズゴック。ブラウンとグリーンの2系統の中から、画面に同時に登場するモビルスーツの色を考えep 4のズゴックのスタイルになったという。

設定画の色そのままは実は存在していない



←ユニコーンガンダムのヘッドの設定画と、宇宙と地上での色の違い。環境によって単純な「白」ではなく、機能なバリエーションが増えていく。ep 4では空気感も1つのテーマとして、開始早々からの青みがかった彩色も解禁だった。また色彩設計の仕事は装備との連携が深くシーンに合わせて様々なパターンのバリエーションが必要になるという。

※グレートメカニック DX20 掲載のインタビュー し、未掲載部分を大幅に加筆しました。

かつて技術をけん引したネオ・ジオンの今

モビルスーツの装甲に用いられるガンダリウムγ（ガンマ）合金、サイコミュ遠隔操作ビーム兵器ファンネルなど、ネオ・ジオンからもたらされ、モビルスーツの進化に影響を与えた技術は多い。特に連邦とジオン系の技術の交雑が行われたグリプス戦役期には、数多くの野心的な技術が誕生した。

ネオ・ジオンは第一次ネオ・ジオン戦争において拠点としてのアクシズを失いはしたが、それでもサイコフレームという稀有な技術を誕生させているように、その潜在能力は、第二次ネオ・ジオン戦争の時代においてもあなどれないものがあった。また当時はシャア・アズナブルというカリスマの存在も相まって、地球連邦政府やアナハイム・エレクトロニクス（AE）社を突き動かす政治力も備えていた。

その後、第二次ネオ・ジオン戦争でシャアを失い、実質的なゲリラ集団に近い存在となった『袖付き』ではあるが、UC0096の政治的背景も相まってAE社とのパイプは残されており、引き続きモビルスーツの供給を受けているようだ。

『袖付き』の主力となるのは、第二次ネオ・ジオン戦争期の主力であったギラ・ドーガのマイナーチェンジ的位置づけであるギラ・ズールである。同機はギラ・ドーガを上回るスペックを示したが、それ以上に重視されたのは、運用面ではないかと想像させる。

『袖付き』の規模は、かつてのアクシズやネオ・ジオンよりもさく縮小化し、定期的なメンテナンスによる性能維持やパーツの供給も潤沢とはいかなかったはずだ。それゆえパーツの共用化によるコストダウン、それこそ連邦系とパーツを共用化するような、メンテナンスサイクルなどを考慮した耐久性の向上なども主眼に置かれた可能性も考えられる。

それでもなかば博物館行きと思える一年戦争期やデラーズ紛争の機体すら運用しなければならず、あまつさえナナジュの強奪といった強硬手段をとらなければならないという、ひっ迫した状況であったことには変わりはない。フロンタルが『ラプラスの箱』を入手しようとする真意も現時点では定かではない。だが、客観的に見れば、現在の状況を打開する点において、『箱』の入手は大きな意味を持っているのであろう。

組織として拡大し続けるアナハイム栄光の時代

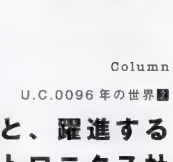
組織としての斜陽化が著しいネオ・ジオンの未来と異なり、引き続き発展を続けていた時期にあったのが、AE社である。グリプス戦役期にエゥーゴのパトロンとなって、さらなる躍進を果たした同社は、UC0093の第一次ネオ・ジオン戦争では連邦、ネオ・ジオン双方のモビルスーツ供給に深く関わり、UC0096でも兵器開発をほぼ一手に担っている。ユニバーサル仕様の兵器規格の統一を果たしたのも、こうした状況が大きな影響を与えたためだろう。

かつてグリプス戦役期には、AE社以外にも多くの連邦系工廠やニュータイプ研究所が乱立し、独自の技術を競いあった時代でもあった。が、その後軍備再編の流れの中で、非人道的な実験や、ばく大な研究費を必要とするなど、諸々の事情からも多くの施設が閉鎖されていったことは想像に難しくない。そうしたニュータイプや強化人間の研究において実績を残したオーガスタ研究所もその1つであり、現在その施設はAE社の管理下にある。こうした状況は、オーガスタ研究所だけではなく、かつて存在していたモビルスーツ開発施設や、ニュータイプ研究所が開発した成果を、AE社が掌握していることを意味し、他の追随を許さない状況ということだ。

だが『機動戦士ガンダムF91』の時代となるUC0123にはその勢いに陰りが見え、先進的なダウンサイジングされたモビルスーツを実戦レベルに引き上げたブッホ・コンソルテや、UC0096の時代でもすでにロトで超小型熱核反応炉のトライアルを行っていたサナリィ（海軍戦略研究所）などが台頭する。

革新的な技術的の進化が、決して戦争のみによって加速するわけではないことは、この2者の躍進を見れば明らかである。AE社がわずか20年の間に兵器開発の第一線から退いた背景は定かではないが、連邦政府とのつながりが強すぎるがゆえに、競争力を失ってしまったと考えられなくもない。振り返れば、『ガンダムUC』の舞台となるUC0096年は、同社にとって、もっとも輝いていた時代なのかもしれない。

▲ギラ・ドーガのマイナーチェンジ版ながら、性能向上を果たしたギラ・ズール。マイナーチェンジ版と呼ぶにはその性能向上は著しく、別機体という印象すらある。わずかな期間での性能向上、予算が潤沢ではない『袖付き』に供給する機体だけに、カタログ上のスペックは、多少誇張している側面があるのかもしれない。



Column

U.C.0096年の世界 7

『袖付き』の苦悩と、躍進するアナハイム・エレクトロニクス社

World

世界観設定

数々の大戦に見舞われ、
疲弊を続けてきた宇宙世紀。
U.C.0096年には、その爪痕が各所に刻まれる。
それでもなお、人の心に眠る思惟は、
戦いを求め続けていく。
だがそうした世界の中にも人の営みは存在し、
時間の針は宇宙世紀という歴史を
確実に刻んでいく。

【インタビュー●／設定考証】

小倉信也

宇宙世紀の礎

長い歴史が積み上げられ、
架空の作品の世界観でありながら、
圧倒的な情報量をもつ宇宙世紀。
それゆえ新たな宇宙世紀作品が作られる際は、
その情報の精査が重要な課題となる。
その責務を小説から支え続けているのが、
設定考証を担当する小倉信也氏。
宇宙世紀の世界観だけにとどまらず、
豊富なSFやミリタリー知識によって、
U.C.0096年は
時代としての厚みを増す。



宇宙世紀の世界観をコーディネイトする

――『機動戦士ガンダムUC』に関わられたきっかけを教えてください。

小倉　アニメ版の『プラネテス』で、宇宙もの作品に対する評価をいただいていて、そこから紹介という形です。自分らしさが一番出ているのは「プラネテス」だと思うんです。福井（晴敏）さんやサンライズさんとのお話の中でも、宇宙世紀元年って、「プラネテス」的なイメージだよねっていう話が出ますね。月へ行くのも大変で、地球の周りだけで色々とがんばっている段階。ちょうど現実とガンダムワールドの境になるのは、あのくらいの宇宙感だと思います。

――『UC』は小説から関わられていますが。

小倉　そうですね。たしか2006年ぐらいだったかな。最初に大きな全体のプロットがあって、まずプラスのチロがあり、その次に少年がお姫様と会う舞台のお話がある。そこからスタートでしたね。あとは大まかなモビルスーツのスペックもこちらで作りました。ガンダムのスペックは歴史の中に比較する存在があるので、ある程度の幅を提示するのが仕事ですね。

――もうアニメのような意気込みで作られているんですね。

小倉　サンライズのプロジェクトとして進行し、ほぼアニメと同様の設定作業だと思います。福井さんの中にも、小説こそリアルに書き込まないとわかってもらえないという持論があって、連載時からリアリティ描写に必要な設定の充実に努力しました。

――小説の設定を映像化するときに、どのような作業になりますか？

小倉　小説のときに多くの設定を決め込ん

Profile

オガワモデリング所属後フリーに。設定考証として多数のSF作品に携わる。またテキストだけではなく、CGモデリングや作画、デザインもこなすという多彩な才能を発揮。設定画・ビジュアル面双方で、宇宙世紀を支える存在である。おもな代表作に、『プラネテス』『セイクリッドセブン』『交響詩篇エウレカセブン』。

で、私は図版も作るんですが、それを元にコンテ作業や、美術の池田一（繁美）さんの参考にしてもらっているという感じです。あとは宇宙のなので、物理的にどうしても移動に必要な時間がかかります。そこはかつて水鏡（唯）さんが作られた設定を元に軌道図を作って進めていますね。パラオがどこでインダストリアルワがどこ、っていうのを時間ごとに振っていったものを作ったり。たとえばｅｐ２でネェル・アーガマがいた暗黒宙域の座標も、軌道図をもとに算出しているんです。

実際、小説でされだけ設定を作っていたのに、いざ映像になると意外に細部が足りない（笑）。

例えば、コロニーの地面と宇宙の間って、だいたい50メートルぐらいと想定したラフ設定画を小説で用意していて、そのままアニメ時の資料になるんですが、映像だとより具体的な構造などの描写の設定が必要なんです。

そこから映像になるまでにさらに多重を重ねることになります。例えばエコーズのメガラニカへの侵入プロセスは、小説ではロトが居住区内から戦っていますが、アニメ版ではコンの尺的に時間がかかりそうなので、ロケロとメガラニカとのアクセス部からの侵入になりました。そこで、どうやって移動したかというルートを、具体的に３ＤＣＧで解答セットを作って検証しました。３ＤＣＧを作るとロケンしているような画像が得られるので、イメージがより具体的にプレゼンできるんです。

このような手法で、古橋（一浩）監督や脚本のむとう（やすゆき）さんから生居に必要な描写資料が欲しい、という依頼があれば、その都度作ります。

そう言えば、むとうさんとのｅｐ２のやり取りでは面白いシーンがあって。バナージが中で気絶しているユニコーンガンダム、そのセキュリティを解き明かそうと苦労するアーロン、その彼を尋問する周囲のエコーズたち、さらにリディたちが簡単できる位置にいればｌシーンで収まるという（笑）。むとうさんと話し合う中でこのアイディアが出て、シーンをリストラして全部合体させたんです。とても合理的な解決策ですよね。

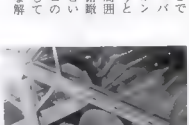
――物語の動線を決めるんですね。

小倉　そうですね。これは福井さんからのオーダーですが、ｅｐ１でバナージとミネバが逃げるシーンでも、どんな場所なのか？　というアイディアも考えています。インダストリアルワが密閉型コロニーだからこそのギミックがあって、できれば上下動とかが立体的な動きがほしいと。そこからコロニービルダーっていうアイディアが生まれています。インダストリアルワが建造途中ということもあって、コロニーの建造過程はこれまで描かれてこなかったので、なにか考えようと、そこで思いついたのがコロニービルダーで、理屈的にはシールドマシンの逆ですね。

掘っていって固めていくのではなく、床板にあるある部分をどんどん作っていくマシン、これは今まで見たことがないし、ガンダムワールドを否定しない、そういう作り方ができるだろうなと。実はビーム・ルガーってういう宇宙ステーションを建造する機器の計画案があって、そこから思いついたものですね。

――小倉さんが設定されたものには、他にどのようなものがありますか。

小倉　たとえば首相官邸ラプラスですね。





長岡秀星さんのイラスト的なイメージで、ミラーは統柄優先でＣＤみたいにしました。リカルド・マーセナスっていう初代地球連邦首相になる人は、ケネディよりも理想主義で、現実の政治をやっている人からすると危なっかしい人。「ガラス張りの政治を目指す！」って意志の現れとして、その構造もガラス、張りだー　と。つまり、攻撃されるとか、非難されるとかまったく考えてない人なんですね。

ラプラスの軌道は極軌道といいまして、アメリカが打ち上げている偵察衛星とまったく同じです。何周目かで必ず地球上すべての上空を通る軌道。それはリカルドの理想として、公平に見ていますよという意図です。頭上を抑えているぞっていう威嚇と同じ意味ですよね（笑）。

小倉　福井さんに最初に言われたのは、これまで数々テロを作ってきたけれど宇宙でテロを起こしたことがない、どうしたらいいの？　（笑）。

まず宇宙施設っていうのは出入りを管理制限できるので、普通に考えたら爆弾は持ち込めないはずです。だから銃を使おうと。

「小説であれだけ作っていたのに、
いざ映像になると
細かいところが
足りないんですよね。」

この手のものは、太陽面は2000度ぐらいで、影のほうはマイナス100度以下。温度差を液体を循環させて温度を平均化する。その施設にミラーを利用して水蒸気爆発を起こさせればすごいことになると。コロニーにはメンテナンスを行う人が必ずいるので、テロリストはそこに潜り込むでしょう。実はアニメ版の冒頭部分は、私が原画も描いています（笑）。

――あとは先ほどから出ていますが、インダストリアル7関連ですね。

小倉「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」をお手伝いした時、ジオン側コロニーの人工太陽の設定として、六角柱の照明装置があるのをラフで描いていたんですけど、これをそのまま同じ密閉型のインダストリアルでに使っています。さらに六角柱のプリズムの中にメンテナンス用の通路があって、そこをミネバが通ってイろですね。

――ep1の落下シーンにつながるところですね。

小倉 ミネバが落ちてしまうんですが、中心部がから無重力だと空気が動かないから、熱がたまっちゃうんですよ。そこは冷却用として、必ず換気を人工的に対流させているだろうと。

――そこで対流で押し出されてしまったんですね。

小倉 あと注目してほしいのは、内部に斜行する通路が見えるんですが、これはらせん状の高速連絡通路です。回転しているコロニー内の通路では、走行方向により速度規制もあるはず。回転方向に順行か逆行かで遠心力が増減しますし、走行中はコリオリの影響も受ける。それが、らせん状の通路になれば、回転の影響を利用して高速走行できるようになると。コロニー内の高速道路って、そういうイメージなのかなと思ったんです。それをep1で、池田さんが描いてくださっているので、注目してほしいですね。

――回転物の中を意識するのは面白い点ですね。

小倉 たとえば、建物もそうですね。回転方向に対して斜めに建物を描くようにしているんです。これはあくまでイメージで、そういう理屈があるように見せているんですね。よく見ていただくと、そういう建物が配置されているのがわかると思います。視覚的に、あ、回転してる舞台の内側なんだなって伝わってきますよね。

――ガンダムは70年代の宇宙の世界観ですよね。それを現代風に当てはめるという作業はどのように進められたのでしょうか？

小倉 きましたね（笑）。ガンダムの世界って独自過ぎたんですよね。たとえば、スペースコロニーって、実は考え方そのものが古いんです。世界中で、こんなにスペースコロニーを熱く語っているのは日本だけですよ。さらに現実にプロジェクトがあるかのように話していること（笑）。だから欧米のSFとは疎れは違うと思うんです。

私が継承しようと思ったのは、『Zガンダム』で永瀬さんが作られた設定などです。Zガンダムのバリュートなどの設定は、80年代に現実の宇宙開発でアップデートされた情報を、永瀬さんが取り入れていったんですよ。その後の宇宙世紀のSF的世界観は、そこから派生したものなんです。たとえば『UC』で私が作った軌道図も、永瀬さんのものを継承しています。

永瀬さんの設定って、実はあまり映像で実現してなかったと思うんです。たとえば、六角柱の人工太陽も、ベースは永瀬さんの概念設定の中にあったものです。それを自分ならシステムをプラスして、具体的にビジュアル化したんです。それは先輩たちの仕事を継承してアップグレードするという意味があり、自分の中の重要なテーマでした。

――これをさらに継承してくれる世代が増えていくといいですね。

小倉 世間一般でのSFに対する興味は、かなりしぼんでしまっていて、今若い世代でこういう仕事をしている人っていないんです。だからガンダムのようにSFとは？　ロボットとは？　宇宙とは？　という概念を考えるきっかけになるような作品が必要だと思うんです。

――そういった知識は、どこで身につけられているんでしょうか？

小倉 私はオガワモデリングさんに勉強させていただいています。そもそもオガワモデリングは、「さよならジュピター」という映画の宇宙船模型を作るために設立された会社で、それこそ小松左京さんの小説を造形として対応するための研究資料がいっぱいありました。

とはいえ、そんなに宇宙船が出てくるSF映画の仕事はない。そこで役に立ったのが、建築会社の未来都市模型を作る仕事です。大手ゼネコンさんが建築技術を検証するための、近未来的なビルの図面などを多く見る機会があったんです。

――テキストだけではなくCGや図版など、実に多岐にわたるお仕事ですね。

小倉 そうですね。バラす関連もやっていますし、ep2だと残骸のサンプルを延々

デザインっていうよりは、「モビルスーツっていうキャラクターをアサインしたい人のほうが多いですよね。

ただこちらとしては、『UC』のような作品がSFの入り口になってくれればと思っています。

――『機動戦士ガンダムUC』タイムチャート

この時は小倉氏とスタッフの間にやり取りされたepisode01～03の時系列が書である。テキストをそのまま掲載しているので分かりにくいが、何が起こったかだけでなく、その時間帯の照明の位置　つまりどこから太陽光が差し込むか」や「地球軸線」の設定が書かれている。これを参考に画面は設計されているのだ。

【UC#1】
4/7 0430 ZUM＝（照明／月・地球軸線より 33.9356573 ，
4/7 1800 ZUM＝（照明／月　地球軸線より 40.9059266°）

【UC#2】
4/8 0900 ZUM＝アプノ（サラミス放熱　補足。
4/8 1020 ZUM＝アプノ（サラミス放熱　ミル突発で撤退。
遊伏中カラノン：　ルこれも観測　通報。
レウルーラ発進へ急行。
4/8 1200 ZUM＝MSシナンシュ：遭遇戦。
※この間の時間軸は、については
古場監督より「気にしなくて良い」とのこと。
「バラオ攻略戦」は、"地球軸線"のタイミングで行う。
その"全時間"を管理して、それにイベントライン上合わせる。
以上　古場監督確認。
4/11 1400 ZUM＝バナージ、フロンタルと会見。
4/11 1500 ZUM＝隔絶壁"アラスカ"とその隔絶面、到着。
MSなど搬載作業。
4/11 1700 ZUM＝バナージ、ギルギア電文等。
4/11 2000 ZUM＝バナージ、スパイに拉致されもらう。

【UC#3】
4/11 2200 ZUM＝（照明／月・地球軸線より 89.59512079°）
※＜JC#3_c0001＞
4/12 0000 ZUM＝（照明／ほぼ 90°）
※ネェルアーガマ、ハイパーメガ粒子砲発射！
（バラオ攻略戦）作戦開始。
4/12 0055 ZUM＝（照明／半月・子弦の月・右（画）半分が影確保）
4/12 0130 ZUM＝<UC#3 c0256>
◇"バラオ"のマスドライバー　地球の方へ向く。
4/12 0200 ZUM＝<UC#3 c0336>
※隔壁を開ポさせるダブず、発進ビマスドライバーと地球。
4/12 0300 ZUM＝<UC#3 c0395>
※地球をめさすデルタ　プラス。
4/12 1430 ZUM＝※"バラオ"地球に急接近。
4/12 1530 ZUM＝（隔壁外）
※敵艦レウルーラ、"ネオノオン"艦隊を再編成。
※宇力艦長『アニュン』艦隊が静観するサイド6へ移動。
※レウルーラと艦隊、激ぐみ地球方面へ移動。
4/12 2300 ZUM＝（隔壁外
※ネェルアーガマ　暗礁空域を抜ける。
このタイミングは地球軸線由でルチプーへ行く最適軌道のため。
4/13 1630 ZUM＝<UC#3c4380>
※ネェルアーガマ、地球へ。
（地球との距離　240,000km）
4/13 1735 ZUM＝<UC#3c5260>
※レウルーラ　ネェルアーガマを捕捉。（地球との距離　240,000km）
4/15 1000 ZUM＝
※『ラプラス』史跡群着。緯度0度、経度0度の上空へ。
4/15 0042 ZUM＝
※MS ﾃｷｽﾄ　：　ｼﾞ。大気圏突入！

と描いていますね。安彦（良和）さんの絵柄っぽい岩を描いてみたり、池田さんのコロニーの実設から残骸の参考を延々と描いたりと。これが3DCGで再現されて、シナンジュが飛んでくると感動しますよね（笑）。あとは小物類ですね。アーロンさんがもっているノートパソコンをデザインしたのも私です。あとはネェル・アーガマなどの壁にあるインターホンですね。よく見ると受話器の形状が、ガンダムのシールドっぽくしているので、チェックしてみてください（笑）。

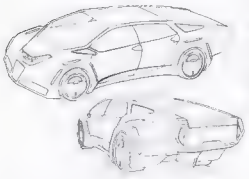
その他には、文芸として専門用語を作る仕事があります。ブリッシや管制通信、艦内放送で流れる台詞です。『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』にも携わっているのですが、たとえばマグネット・コーティングの説明台詞を書いて、それをベースに安彦さんが漫画に反映させて描かれたりっていうケースもありますね。

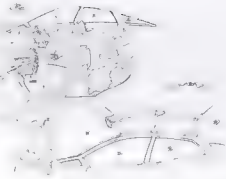
――本当に細かいところまで担当されるんですね。

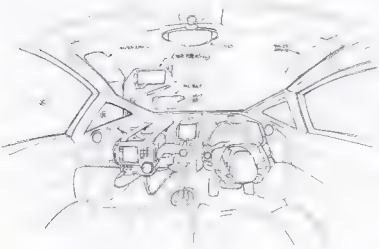
小倉　そうですね（笑）。なかなか設定考証という仕事って、わかっていただけない部分があるんです。もちろん人によっても、作品によっても違うんですけどね。

本当に細かいところまで作っているんで、「なんでこうなっているんだろう」って疑問に思うところには必ず理由があります。少しでも疑問を感じたら、じっくり観察してください。きっと意味が見えてくると思います。

マリーダのエレカ



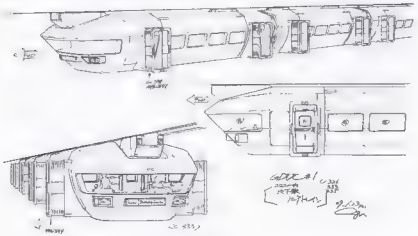




←ep1でマリーダが使用したエレカやリニアトレインは、徹氏のデザイン。エレカ車内も徹氏。あくまで小倉氏のエンドクレジットは設定考証だが、その枠を超えてデザインや原画など多岐に渡るボリュームで活躍する。

リニアトレイン



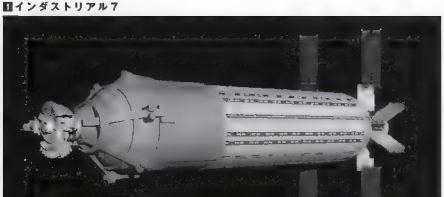


※グレートメカニックDX18号掲載のインタビュー に、未掲載部分を大幅に加筆致しました。

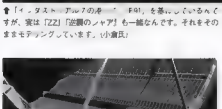
episode 1.2 設定ラフ

小倉氏が手掛けた膨大な設定案から、ep 1からep 2で描かれた設定の一部を紹介する。ここで紹介する手描きによるラフイメージ、CG案、クリンナップされた設定画はすべて小倉氏によるもの。氏による設定は、文章だけではなく、手描き、CGなどで構築され、その多彩さに驚かされる。文字設定だけではないため、作り手にとってもイメージしやすく、作品作りを支える重要な土台であることがうかがえる。

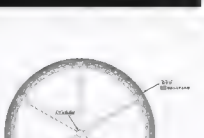
1インダストリアル7



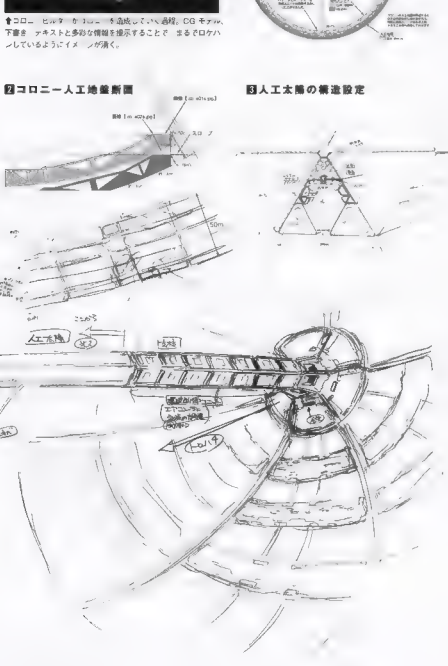
↑「インダストリアル7の港」（FG）を基にしているんですが、実は「ZZ」「逆襲のシャア」も一緒なんです。それをそのままモデリングしています。小倉氏



↑コロニー（ビルダー）が1つ造成していく過程。CGモデル、下書き（テキストと多数の情報を提示することで、まるでロケハンしているようにイメージが湧く。



2コロニー人工地盤断面



3人工太陽の構造設定

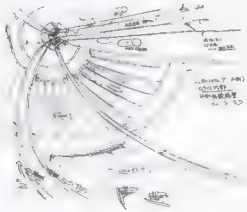
1「逆襲のシャア」後の時代、新造のコロニーとして登場するインダストリアル7。コロニー内を斜行するラインは、小倉氏がインタビュー本文で語った高速道路と考えられる。

2上段画は、（人工地盤）造成ユニットの上下動範囲の説明図。下段画は、コロニーの地面から外壁までの構造とその厚み。50mと算出されている。

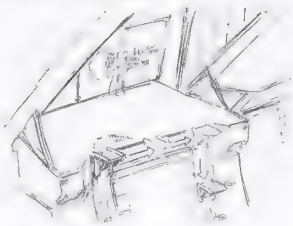
3コロニー中央を貫く六角断面のシャフトが人工太陽である。「機動戦士Zガンダム」製作当時、密閉型コロニー「グリプス」の"人工太陽"として概念設定されていたが、今回「UC」にてより具体的にシステム化された形でのビジュアル化が試みられた。中央の無重量状態を利用した物資搬送ルートや、メンテナンス用の通路などが物語の動線に合わせ構造の詳細が設定され、ep 1でメガラニカに急行したいミネバがそこを通過する際に事故に遭い、文字通り「儚ちゆく姫君」を演じる羽目になる。

4 ロクロ・内側設定（メガラニカ側）

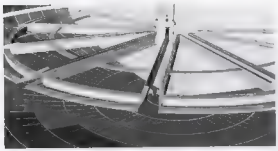
ロクロ・気密隔壁イメージ

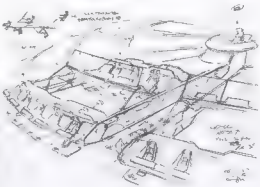


ロクロ・搬入リフト用中央デッキ



5 メガラニカ・コマンドモデュール（司令区画）



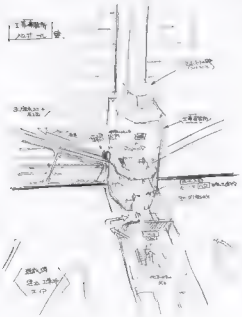


6 メガラニカ船体ディティールの概念解説

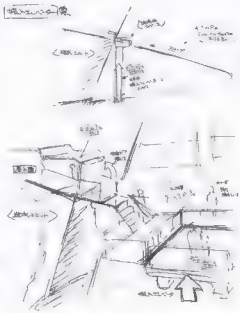


7 バナージ、ミネバの逃走ルート案

「工事事務所入口ホール通過案」



「搬入エレベーター通過案」



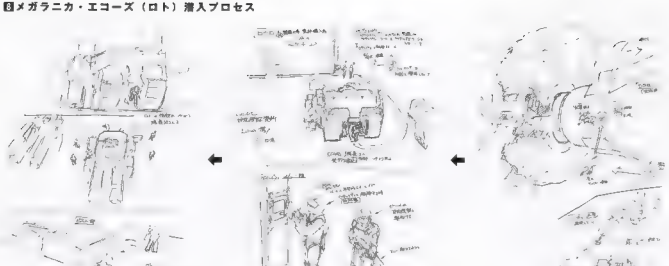
4 インダストリアル７内からメガラニカ方面へ向かう際に経由する、ロクロ内側の気密隔壁部分。避難する学生たちが中央部まで搬入リフトで退避してきたのに、戦禍に巻き込まれる。

5 メガラニカのコマンドモデュール（司令区画）は広大な船内施設だが、これはこの船が本来“木星圏開発”用に建造されたことに起因していて、扱うプロジェクトの規模が拡大なりした場合、規模に合わせ増設が可能な冗長性のあるスペースを確保する設計なのだ。

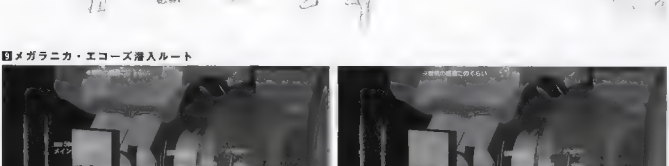
6 メガラニカの船体構成やディティールについて詳細設定を解説するスケッチ。宇宙世紀に登場する宇宙船としては、珍しい構造やシステムが投入されており、新時代を目指す趣向が感じられる。

7 ep１において、マリーダたちに追跡されるバナージとミネバの逃走ルートの検討案。造成ユニットの上昇を利用するのは同じだが、マリーダたちから逃れるまでのプロセスには２案、小説と同じ工事事務所の入口を経由する案と搬入エレベーターで乗り換え場所の直前まで昇る案があった。結論は尺の関係から後者の案となる。

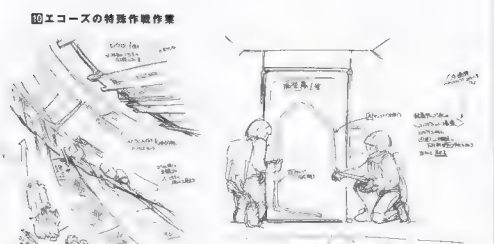
8 メガラニカ・エコーズ（ロト）潜入プロセス



9 メガラニカ・エコーズ潜入ルート



10 エコーズの特殊作戦作業

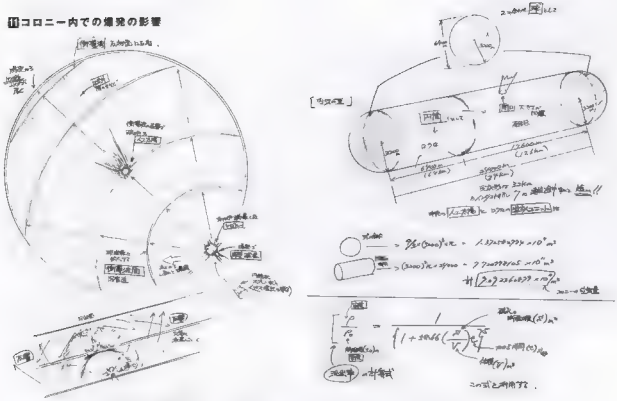


8 エコーズによるメガラニカ襲撃は、ep 1 を盛り上げるスペクタクル。福井晴敏氏の真骨頂である潜入描写のベースとなったのは、小倉氏による潜入プロセス。映像化にあたっては、より具体的に再構築され、コンテ用に詳細な設定が描かれた。

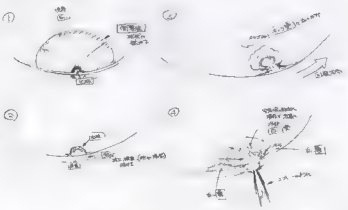
9 メガラニカ内部を透視した3DCG画像で、エコーズの潜入ルートを検証する解説図。回転居住区にある“ビスト部”と、コマンドモデュール（司令区画）への二派に別れたチームの移動経路が詳細に解析されている。

10 メガラニカとロクロを連絡する回転、非回転部接続区画にて、ロトが回転に同期して渡ろうと準備する様子。画面に映らない裏側でもこのような設定が用意されている。エコーズは特殊部隊という性格上、潜入工作を行う描写が欠かせない。粘着テープ状のコンポジット爆薬という設定で、2種類の反応剤をテープ状に加工、重ねて貼るというユニークな設定が描かれている。

11コロニー内での爆発の影響

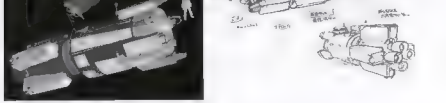


12コロニー内での“核爆発”と“空気流出”のプロセス

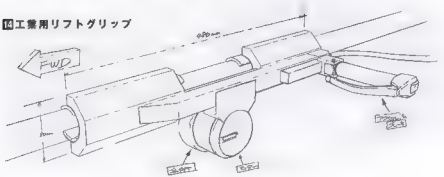


➡実際の設定のほか、アニメ ノート描写としてのプランも小倉氏によって描出されている。

13サイアムの作業艇



14工業用リフトグリップ



11 ep 1後半のクシャトリヤとリゼル部隊の戦闘。モビルスーツの動力炉誘爆が大きな被害をもたらす。そのコロニー内でモビルスーツが爆発した場合、どの程度の影響を与えるかが検証された。人工太陽をも巻き込み、反対面にまで影響を及ぼしていることが図解されている。「これはコロニーの空気が、どれぐらいの時間で抜けるのかという検証です。大阪教育大学の福江純先生の研究成果があるのでそれを元にしています」（小倉氏）

12 回転しているコロニー内で“核爆発”した場合、その爆煙がどういう挙動になるか？　また爆破した破孔から流出し急減圧する場合の空気の挙動も考察された。

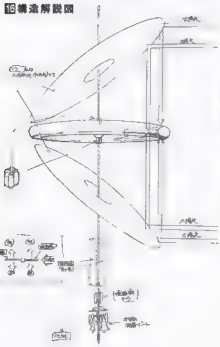
13 現実の宇宙開発の延長線上のリアリティを感じさせる作業宇宙艇。プロローグに登場したこの作業艇は、アニメ『プラネテス』を代表作とする小倉氏らしいデザインラインだ。

14 ep 1で、ミネバが人工太陽のメンテナンス用通路を通行するのに使用した「自走式リフトグリップ」。付属のバッテリーを装備して、無重量状態での工事現場など仮設の現場で主に使用される。



15 首相官邸衛星「ラプラス」外観

16 構造解説図

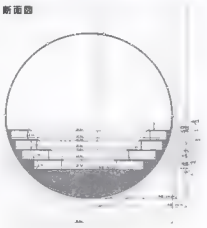


17 居住区画

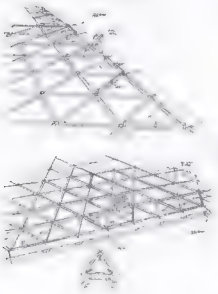
内観



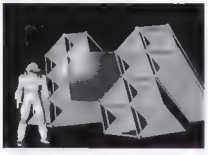
断面図



18 採光ミラーの裏面構造設定



19 宇宙世紀意匠「石碑」



16 プロローグにおいて、宇宙世紀元年を告げた首相官邸ラプラス。本文中にもあるように、デザインは小倉氏による。ｅｐ１序盤のシーンでは、氏が原画までを担当した。外観はもちろん、内部に至るまで3DCG で検証されているのも注目。

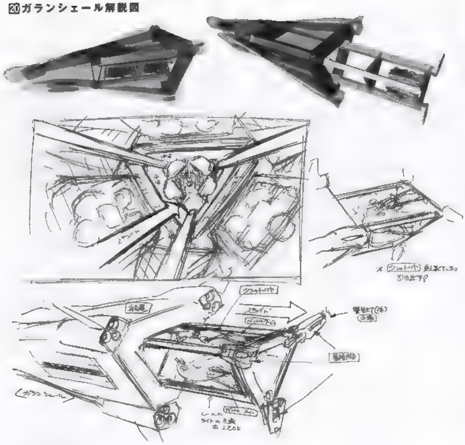
17 古典的な SF によく登場した回転する宇宙ステーションの典型ともいえるフォルムをしており、いわゆる「スタンフォード・トーラス型」とも呼ばれる円環構造である。ｅｐ３では内部でモビルスーツ戦が展開されることからわかるように、半径約 230 ｍという意外に巨大なサイズである。

17 階層式となっていることも面白い。下段から職員食堂、多部屋オフィス、スタッフオフィス、上級職員執務室などの構成が設定されており、非常に興味深い。

18 若きサイアムたちがテロに加担する舞台となる。採光ミラーを調整するためのメンテナンス用機器のユニットが撃列する構造部。

19 この「石碑」に刻まれた宇宙世紀改暦憲章が、もう世紀末を迎えるU.C. 0096 年に、歴史を大きく動かすことになる。

20ガランシェール解説図

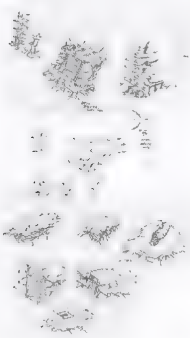


20登場する艦船のモビルスーツの搭載機数については、3DCG モデルによる検証が行われている。ガランシェールは古い小型の貨物宇宙船ではあるが、クシャトリヤにギラ・ズールまで搭載されており、その内部スペースは実にタイトなのが CG で一目見てわかる。また3本のシャフトをスライドさせて、後部ハッチを開く……というアイディアも小倉氏自ら検証しており、手描きによる各プロセスのラフスケッチも小倉氏によるもの。

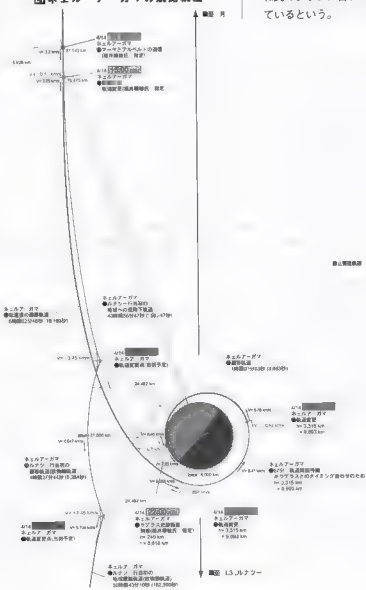
21福井晴敏氏の物語の進行時間に対して、ネェル・アーガマがどの位置にまで到達するかを検証する軌道図。綿密に経過時間が計算されているため、宇宙世紀の時間経過があたかも実在しているかのようだ。

22ｅｐ 2において、ネェル・アーガマが逃げ込んだ暗礁宙域。"ルウム戦役"の戦禍の跡で、コロニーの残骸や岩塊などのデブリが無数に浮かぶが、そのデブリの参考デザインは小倉氏の手描きのデザイン。特に岩塊は安彦良和氏のタッチに合わせた見本を描かれているという。

22暗礁宙域のデブリ各種



21ネェル・アーガマの航路軌道



【インタビュー●設定考証その2】

小倉信也

Shinya Ogura

episode 3

「ラプラスの亡霊」

ep 1&ep 2解説に引き続き、小倉氏によるepisode 3「ラプラスの亡霊」の設定面からのアプローチについてお伺いする。小倉氏によって提案された各種アイディア、ラフスケッチとともに、再度episode 3をふり返ってみよう。



ep 3の重要なカギとなるバラオの存在

――ep 3においては、バラオが物語の舞台となります。

小倉　バラオは、まずその位置からお話しないといけないですね。そもそもインダストリアル7の位置を決める際に、ガランシェールが到着するまでの軌路からバラオの位置も考えました。

バラオもインダストリアル7も〝暗礁宙域〟の中にあるという指針が福井さんのプロット*にありましたから、その端にある位置に置こうと思いました。

その〝暗礁宙域〟の位置はファーストサイド5・旧ルウムと呼ばれた場所で、地球と月の間のあるラグランジュ1（第1点）を巡る、地球にへばりつくようなひしゃげた楕円の軌道・共鳴軌道というんですが、そこを周回している設定で、永瀬（唯二）さんが作られた既出の設定を踏襲しています。余談になりますが、地球と月を往復する航路は〝八の字〟を描くように放物線軌道を結ぶ形になっていて、アポロ計画の頃からの変わらない〝鉄線通路〟であり、宇宙世紀の経済の大動脈なのでしょうね。その〝八の字〟の結び目にあたる位置にラグランジュ1（第1点）があって、ちょうど中継点の役割になるのです。

ガランシェールは、〝暗礁宙域〟の端にあるバラオを出航して、一度ラグランジュ1を経由することで地球から月へ向かう船の流れに紛れて、〝暗礁宙域〟のもう一方の端に位置するインダストリアル7へ行く航路を設定したのです。

到着する〝物語の始まる〟日時は4月7日の早朝と決まっていたので、その日の月齢から地球はほとんど影で、月は満月に近い形で見えるといった照明とロケーションに

なりました。

　バラオ攻略戦（ep 3）のときは、先ほど説明した陰鬱軌道の上で、地球に一番近いタイミングが作戦的に緻密しい。仮にネエル・アーガマが作戦を失敗したとしても、地球へと逃げやすいですし。またリディとしてもバラオのマスドライバーを使ってアルタプラスで移動するにしても、最短で地球に行けるほうがいいですから。いろんな意味で、バラオが地球に最接近する時を狙ったものですね。

――リディとしても、それは頭にあったんでしょうか？

小倉　いや、これは偶然ということにしたんですよ。バラオを攻略するのが地球に最接近すると気づいて踏み切ると。そしたらまさかハイパーメガ粒子砲の影響でバラオの軸がずれる。マスドライバーは本来はサイド6へ向けて60度の方向だったのに、なんと地球に向いてしまうと提案したんです（笑）。

　福井（晴敏）さんも、「結局はご都合主義でなるんだし、この案はモアベターなご都合主義。だからOKだよ」って言ってくれました。

――ネーミングに関しては、ソロモンがあるから、バラオだろうということでしょうか？

小倉　それはもう福井さんのほうから、バラオ」って明確に出ていますね。

――宇宙世紀のもの名前を決めるというのは、難しい部分もありますよね。

小倉　たとえば富野由悠季監督のネーミング文法をいかに入れるかっていう研究がすごくあったりするんですが、「UC」の場合は基本的に福井さんです。とはいえ、コロニールルダーといった名前は私のほうで考えて、福井さんや各方面の了承を得て採用されるという流れです。まあコロニービルダーを、ロクロー」って名づけるのは福井さんのセンスですね。

パラオ攻略戦というエンターテイメントの舞台裏

――パラオ攻略戦はシャフトの爆破シーンをはじめ、エンターテイメント的にも見逃せない要素となりました。

小倉　特殊部隊エコーズの戦闘は基本的に人数が少なくて、爆弾なども持っていける量も決して多いわけじゃない。爆弾1つ仕かけるにしても、少ない量でより大きな効果が彼及ぼすことが求められます。ですから効果の大きなポイント、ターミナルといった狙いどころになるような部分をデザインに入れておくんです。

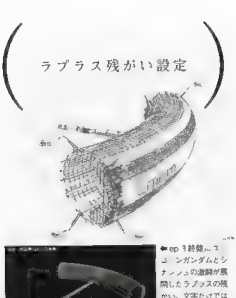
　戦争でも犠牲を減らすって基本じゃないですか。連絡路を絶って情報を遮断するわけです。

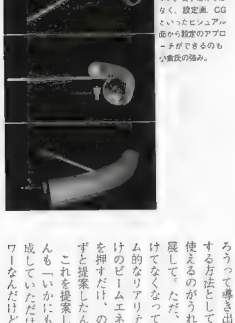
――そもそもこのような作戦の要素は、エンターテイメント的に面白そうだから導き出されたものでしょうか？

小倉　それは小説の段階にさかのぼることになりますね。バラオ攻略戦を構成するにあたり、福井さんから大まかなイメージ、鉱山町で海賊の島で、というアイディアを伝えられていたんです。

　そこからバラオを分断するという構成になり、じゃあ逆転の発想でバラバラの石がつながっているというアイディアはどうだろうって導き出されたんです。さらに分断する方法として、ハイパー・メガ粒子砲を使えるのがうれしいというアイディアに発展して。ただ、「ヤマト」の波動砲的に溶けてなくなって大崩壊というのは、ガンダム的なリアリティではない。むしろあれだけのビームエネルギーを使ってるのに岩塊を押すだけ、のほうがリアリティがあるはずと提案したんです。

　これを提案したら、カトキ（ハジメ）さんも「いかにもそれらしいよね」という賛成していただけたんです。ものすごいパワーなんだけど、使い方が限定されている




←ep 3終盤にてユニコーンガンダムとフェネクスの激闘が展開したラプラスの残がい。文字だけではなく、設定画、CGといったビジュアル面からも設定のアプローチができるのも小倉氏の強み。

「設定考証の仕事って、
電話で質問できる専門家の友人が
即座に思い浮かばないと
現場の要求に対応できませんよね」

っていうあたりが非常にガンダムらしいリアルさだよね」と話されていたんで、これはよかったなと。たとえば監督が派手好きだと、勢々にしたいって言われるかもしれないけど、古橋 浩監督もSF好きな方でご理解いただけたんです。

――バラオに関しては、アクシズの文脈を受け継いでいると考えられますが、内部構造などは、どの程度考えられているのでしょうか？

小倉 まず居住区に当たるものが外から見えるようにしたかったというのがありますね。そこで回転居住区のドラムのフタが見えるようになっているんです。TVシリーズのアクシズは、そこをあいまいにしたかったと思うんです。ここに回転居住区があります」と見えた方がわかりやすいじゃないですか。デザインのポイントになりますし。

設定としては、直径1・6㎞、長さ2㎞のシールドマシンの中に人が住んでいる感じです。岩側には、もう使わなくなったから刃は取り外されてフレームだけ残っているその部分で岩盤を掘えこんで、回転しているっていうイメージですね。

――ギルボア邸でパナージンに出されている料理が豪華だったので、意外と食生活は豊かなのかな？　と感じました。

小倉 ep2、3のコンテ担当の村田和也さんはスタジオジブリの出身で、かつて宮崎駿さんから「この物語の人たちは何を食べているのか」と話されるような環境の影響から、実に細かい生活描写の演出をされてます。

だからバラオの内情も考慮しての、おもてなし。の演出としてなんでしょう。久しぶりの客人に対して、なけなしの食材で歓迎したんじゃないですか。

――すごい山奥の旅館なのにお刺身がでるような？

小倉 そうですね（笑）。まあ多分、流通は確立されているんでよ。サイド6の飛び地ですし、特別自治区になっているということで、多分スポンサーの一部はサイド6なんでしょう。旧ランク政権の息子政権の系統にいるところが、総督になっているんでしょうからね。

――あとは紅茶の話題も気になりますね（笑）。

小倉 あれは、「どうやら小倉が紅茶に詳しいらしいから……」ということで依頼されたんですが、あくまで自己流だったんです（笑）。そこで、いつも淹れているのが友人のティーブレンダー熊崎俊太郎氏のブレンドした紅茶なんで、わざわざサンライズ第1スタジオに呼んで、淹れ方を指南していただいたんですよ。

舞台設定に裏打ちされた「UC」のだいご味

――どの程度までこだわるのか、というのは難しい部分ですね。

小倉 そこは各話演出のレベルで決まっちゃう部分はありますね。ネットだけでは、必ずしも適切な物や情報が得られる訳では ないですからね。設定考証の仕事って、電話で質問できる専門家の友人が即座に思い浮かばないと現場の要求に対応できませんよね。この人が居なくなら、次の人に聞こう、っていう感じで。また、得られた情報をもとに、なにをポイントに調べればいいかっていうのも浮かび上がってきます。いかに最先端に触れている人と話すか、ですよね。例えば自衛隊の方にしても、陸海空にそれぞれにコネクションないとダメとかですね。

――時間軸を含めて世界観の流れは、ep3までは小説に近い形ですか？

小倉 ep3まで、実は小説の時系列からはそんなにズレていないんです。ただep4で地球に降りてから、随分早く加速していっていますが。

――アニメーションとして、特に新たに設定される部分は？

小倉 地球設定を延々と提出していますね（笑）。レウルーラから見える地球……といった具合に、コンテに地球や月が出ていると、そこから設定紙作さんからオーダーが来て、「この時に見える大きさと満ち欠けの照明方向を出してください」って感じですね。

――ああ、なるほど。そこまでやられているんですね。

小倉 時間は意外と細かく設定してあるんです。たとえば、ep1でマリーダの車に表示されているパーキングメーターの時間も設定してあります。

――面白いですね。でもどんな作品でもやっているものではないですよね？

小倉 そこは設定考証の方でも、踏み込むか、切り捨てるかが分かれますね。私の場合、「プラネテス」のときも、延々とそんなことをやっていました（笑）。

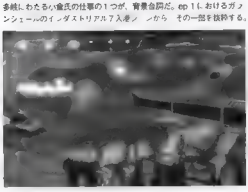
でも時間を突き詰めていくと、タイムサスペンスみたいな形が出来上がっていくんです。それは福井さんの小説の文体にも、合っていますよね。

福井さんの小説の場合、作戦進行は一何時何分にどこで」って書かれるケースが多い。それが福井さんの小説のだいご味でもね。

「『UC』の中でのミリタリーは、基本的に湾岸戦争以降の文脈でやっていこうということです」

背景台詞

多岐にわたる小倉氏の仕事の1つが、背景台詞だ。ep 1においるガンシュニールのインダストリアル7入港シーンから　その一部を抜粋する。



●GDUC_01a
《インダストリアル7・中央ポート/港湾作業会館
すべて　off　台詞です。

《港湾アナウンス》c0229~c0230_(9s)
A「ドッキング・アクセスの与圧接続完了。
アンビリカル、ECLS(イクルス)各系統、
機能確認、船内電源から待機調へ切替完了」

《港湾アナウンス》c0232~c0235_(8s+12k)
B「外部環境系接続確認。推進剤補給アーム、
接続完了。」
C「気密再確認。1気圧維持　減圧シンエ実」

《港湾アナウンス》c0232~c0235_(4s)
D「リバコーナ貨物・まるろくひとまる(0610)便。
警備作業完了。」

※1 アンビリカル
元は「へそのお」の意。
電源などの接続ケーブルの事。

※2. ECLS(イクルス)
ECLS (environmental and life support system)
環境制御生命維持システムの略語。
空気の換気や酸素供給、温度管理などを調整する装置類。

※3. 推進剤
燃料のようなもの。
炉の高温に触れることで膨いを持たせ
ノズルから噴射することで宇宙船やMSを推進する原料。

ありますから、そこは緻密にスケジュール表を作るわけです。作戦って、ようはタイムスケジュールですからね。

――「ガンダム」の世界観に、福井さんの描写が融合している点が、「UC」のだいご味でもありますよね。

小倉　アニメにおける戦争の描かれ方というのが、「機動戦士ガンダム」の頃から9.11以降も含めて、随分変わってきてしまったんです。福井さんと話していて心がけていたのは、「UC」の中でのミリタリーは、基本的に湾岸戦争以降の文脈でやっていこうということです。

いわゆるニュースの中で流れる、TVの中の戦争」っていうのが、最近の戦争の実感としてありますよね。その感覚を取り入れることによって、「UC」で起こっている事件と、現代の戦争が地続きのように感じられる。それは「UC」としてとても大事なことだと思っています。

「機動戦士ガンダム」でのミリタリー感覚って、第二次世界大戦的なものがベースになっていますよね。

それは今の時代性を考えると、誤解を生む部分が多少なりともあると思うんです。かかるような世の中の閉塞感が浮き彫りになるような物語にしたいという趣旨がある以上、それは外せない方向性でした。たとえば、富野由悠季監督にしても「機動戦士ガンダムF91」以降は、明確にそのような方向性を目指されていますよね。

――小説の段階から、かなりの要素が盛り込まれていますよね。

小倉　「UC」の場合、短編小説といっていいほどの長いプロットがあるんですが、小説を書く前の段階で設定面を固めていっています。基本的な指針はありますけど、抜け落ちている部分とか理由づけですよね。たとえばラプラスがあんなに低い軌道にあるのは、すぐに大気圏に降りられるようにするためです。

――時代の変化とともに、過去のガンダム文脈を今の時代の「UC」で使用する場合、マッチングが悪いケースや要素はありましたか？

小倉　劇中における描写、科学的な描写は可能な限り、時代に合わせたものにしていこうというところですね。ガンダムは影響力のあるタイトルですから、なるべく誤ったものは残さないような。

とはいえモビルスーツというロボットが出てくるという前提があるので、ファンタジーになってしまうのは避けられないところですが（笑）。ユニコーンガンダムは、圧倒的な奇跡を起こすヒーローロボットでもありますが、最初から「スーパー」って描かれると、リアルロボットとしての説得力がなくなるでしょう。スペックがすごくても、主人公のドラマに左右されたり、万能じゃないところを描いたりすることで、奇跡につながっていくという感じです。

徐々にニュータイプ専用機としての片鱗を見せていく、というのも、ここぞというところじゃないですか？

――現代のSF文脈っていうのは、どういう部分からアプローチされていますか？

小倉　それはもう、今は興味があればネットからアプローチできますし、またケーブルテレビでもSF的な番組が多いですよね。私の場合、80～90年代は、たとえば以前お話しだように私はオガワモデリングにいたことがあり、大手ゼネコンのプロジェクトに触れる機会がありましたから。それに比べれば今は情報を得やすい時代だと思います。

――たとえばスペースシャトルが廃止になるとか、現代はちょっと80年代に想像していた未来と違うイメージがありますよね。そういう部分を取り込まれることもあるんですか？

小倉　そういう話があれば、ですね。結局前提として物語がありきですから、取り上げられないのであれば出しようがないです。

「機動戦士ガンダム」を立ち上げる時って、少なくとも対立項として「宇宙戦艦ヤマト」が確実にあったじゃないですか。「ヤマト」は、スペースオペラ的で、かなりスーパーだから、ガンダムはSF要素を取り込んでも、アポロ計画からスペースシャトルの延長線上という、ちょっと地に足の着いた科学での中、そこに荒唐無稽なロボットを盛り込む、この土台がある以上、設定の方向性はある程度見えていると思いますね。

episode 3
設定ラフ

ここからは
小倉氏によって描かれた
ep 3の設定ラフを紹介しよう。
どのようなプロセスを経て
劇中の設定や
ビジュアルが決定したのか。
そのプロセスを知ることで、
より作品を深く知ることが
できるだろう。

1 バラオ外観（総督府側）



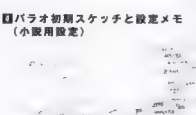
2 バラオ外観（労働階級側）



3 第14スペースゲート
（アニメ用設定画）

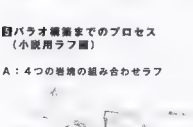


4 バラオ初期スケッチと設定メモ
（小説用設定）

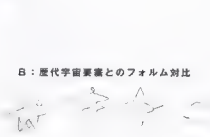


5 バラオ構築までのプロセス
（小説用ラフ画）

A：4つの岩塊の組み合わせラフ



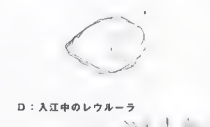
B：歴代宇宙要塞とのフォルム対比



C：岩塊と回転居住区の調整ラフ



D：入江中のレウルーラ



E：岩塊の連結レイアウト案



F：フォルムのバランス調整ラフ



1 **2** バラオの外観イメージ全体像。小説執筆時に舞台設定として描かれた設定画。4つの岩塊で構成されており、それらを連結するシャフト、突出したマスドライバーや主岩塊に設けられた堀進式回転居住区など、すでにほぼ完成形に近い形で描かれている。

3 第14スペースゲート外観構造。バナージが連邦側工作員に手渡された地図で指定したエコーズとの合流場所。外部との出入口が岩で擬装されている。

4 バラオの外観イメージを検討するために描かれた概念スケッチと、想定される居住人口を、残存するネオ・ジオンの艦隊戦力の維持に必要な兵員や支援する要員などから算出するメモ。グリプス戦役から第二次ネオ・ジオン戦争を経た兵力の損耗も考察の上で、艦隊を随伴する拠点としての規模を決定する。

5 バラオの外観が確定するまでに描かれたラフ案とそのプロセスの推移。

A：4つの岩塊の組み合わせラフかなり早い段階で4つの岩塊により構成される案が描かれている。

B：歴代宇宙要塞とのフォルム対比。初期には、歴代のガンダム要塞のシルエットも対比として描かれていた。

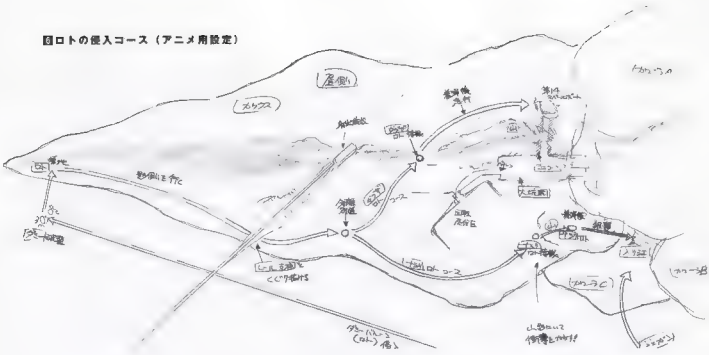
C：岩塊と回転居住区の調整ラフ。回転居住区の周囲に岩塊を取り付けるように形付ける案も検討された。

D　連結された岩塊の隙間により生じた入江に随伴されるネオ・ジオン艦隊のイメージ。その上方にコンピナートが見える。

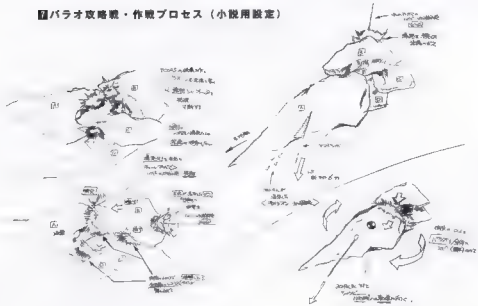
E　岩塊の連結の組み合わせ方の工夫で、より独特なフォルムにするため。

F　徐々に矢じりのようなシルエットに行きつき、ほぼ決定稿に近いバランスを獲得している。

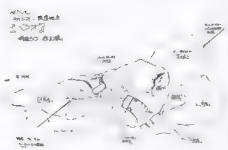
6 ロトの侵入コース（アニメ用設定）



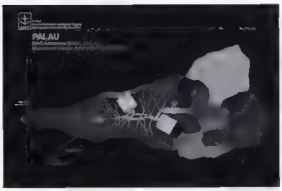
7 バラオ攻略戦・作戦プロセス（小説用設定）



8 バラオ・内部構造設定画（小説用設定）



9 バラオ・モニターCG用デザイン（アニメ用設定）



6 隕石に偽装してバラオに侵入するロト、そしてエコーズによる潜入工作から幕を開けるバラオ攻略戦。「UC」らしいガンダム世界のリアリティのだいご味を味わえる作戦シーンだ。これも小倉氏によって、そのプロセスからルートまでが設定されている。

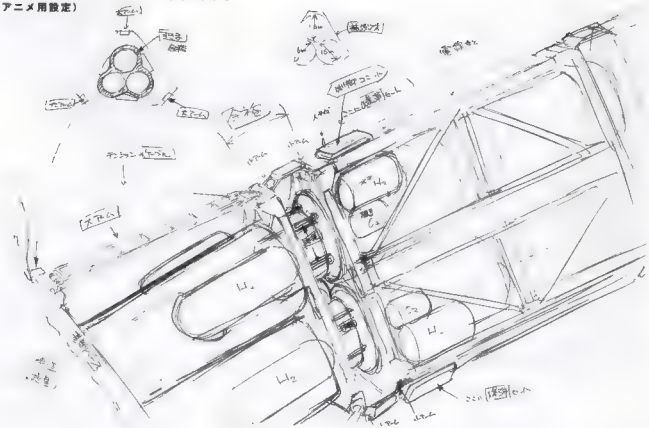
アニメ用の設定にはさらに、ロトが二手に別れ、入江から出てくる残敵を掃討するチームと、脱出してくるバナージを回収するチームの、それぞれの移動コースが用意された。

7 岩塊間の連結シャフトを爆破分断し、『ハイパー・メガ粒子砲』のビームが着弾すると、『ヒリヤ　ド作戦』の名前通りに岩塊が“玉突き”状態になり、内部のジオン勢力を混乱させる。またこの時に入江の艦隊戦力も封殺できれば、『ネェル・アーガマ』単艦での作戦が可能となる算段であった。作戦の副産物として、バラオが回転し軸がスレることにより、マスドライバがサイド6から地球を向くようになるアイデアもこの段階で提案される。

8 小説執筆時、福井晴敏氏に物語上キャラクターの動線を具体的に指写するために用意された「バラオ」の内部構造設定。アニメ用にも芝居の関係により一部変更する形で活用されている。

9 「バラオ」の内部構造設定を基に2DCGデザインを作成。これをモニターCGデザイン担当の佐山善則氏に渡し引き継がれる。

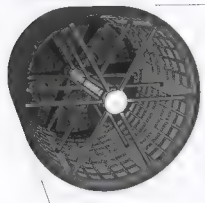
10バラオ・連結シャフト概念ラフ「爆破位置」
（アニメ用設定）



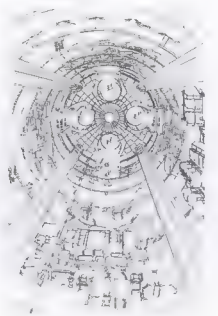
11バラオ・入江のコンテ用イメージスケッチ
（アニメ用設定）



12螺進式回転居住区
（小説用設定色稿）



13バラオ・中央大坑道
（アニメ用設定）



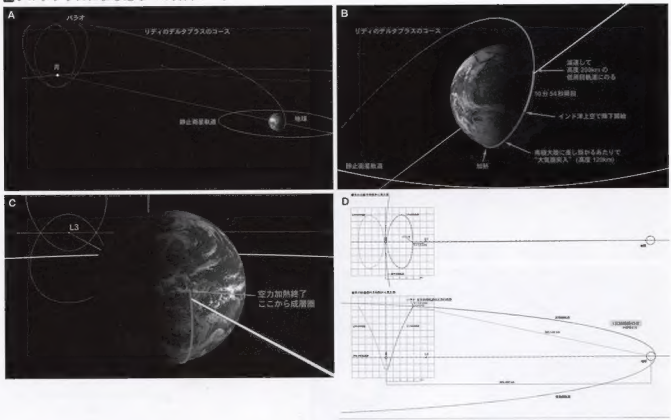
10エコーズが爆破したバラオ連結シャフトの概念ラフ。重要なライフラインで、電線や水素、酸素とメモ書きが記される。ちょうどシャフトの連結部分には集中するターミナルが設置され、そこが構造的に脆い点を狙ったことが設定されていることがわかる。

11コンテ担当の村田和也氏に“入江”のイメージを説明するために起こしたスケッチ。ここから何段階か稿を重ねコンテの演出イメージだけに留まらず美術設定を発注する下準備にもなる。

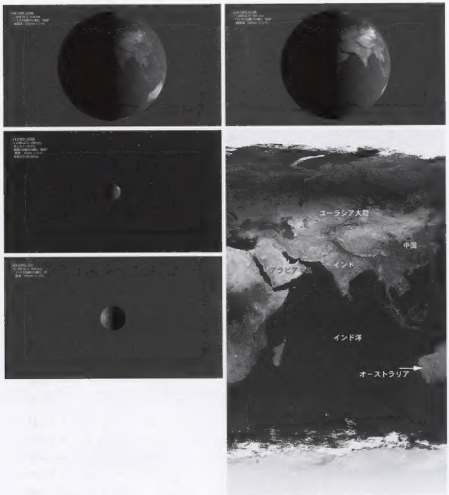
12「まるでシールドマシンの中に住んでいるようなイメージの鉱山都市」という着想から「掘り進む」形になる遠心式回転居住区画の内観設定。アニメにもこの設定が活用される。

13バナージが地図に導かれ、合流する第14スペースゲートへ向かう途中に通過する「中央大坑道」の内観設定。奥に巨大なバルクヘッド（気密隔壁）が見え、宇宙船用ドックも設営されている。ここでバナージはユニコーンを見つける。内部のフレーム間の距離が240 m、4本のシャフトの幅が42 mなど、細かい数値まで具体的に設定されている。

14 デルタプラスによる地球への突入ルート



15 シーンによる"地球"と"月"の見え方



14 インタビュー中において、バラオのマスドライバーが地球の方向を向き、リディがそれを利用したのはあくまで物語上の都合……としているが、一方では地球への到達コースや航行時間まで、(いくら覚悟していても)ミネバが耐えられる限界も考慮に入れて緻密に計算されている。この細心の配慮が、物語の展開に重厚感を与えている。

15 「UC」の画面の情景描写において地球と月が見えるシーンには、緻密にその見え方にまでこだわっている。時間経過や移動距離が描写されることで臨場感としてのリアリティが増す。当初、小説執筆時に福井晴敏氏の情景描写のために、3DCGによるロケハン的な画像を起こし始めた経緯だった。アニメ本編では、コロニーなどがCGで描写されるために、"照明の方向"を具体的に設定する必要がある。どうせ照明を決めるなら日付設定で確定する方向を採用することになり、基本設定を組んでいる小倉氏が、必要に応じてシーン毎に算出することになったのだ。宇宙世紀内の時間と位置から割り出された地球や月の見え方にこだわる。という作業は、実はファーストの劇場版一作目においてガルマの墓うイセリナの頭上の"満月"にまでその起源を遡るという。

FUTABASHAMOOK
グレートメカニックスペシャル

機動戦士ガンダムUC メカニック&ワールド ep 1-3

2012年7月23日　初版発行

編集	有限会社オフィスJ.B 旭和則（双葉社）
構成・執筆	河合宏之
執筆	星★優介 南波健一郎
表紙イラスト	森下直緩
アートディレクター	岡本浩樹 （I'll Products）
デザイナー	早川一臣 財前和歌子 （I'll Products）
協力・監修	（株）サンライズ
編集人	二之宮陽
発行人	赤堀了生
発行所	株式会社双葉社 〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28 ☎ 03-5261-4818（営業） ☎ 03-5261-4869（編集） http://www.futabasha.co.jp/ （双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます）
印刷所	三晃印刷株式会社

©創通・サンライズ
©2012 FUTABASHA
Printed in Japan

※落丁・乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。「制作課」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。
☎03-5261-4822（制作部）
※定価のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。
※定価はカバーに表示してあります。





⇒グレートメカニック&関連書籍シリーズ

グレートメカニックスペシャル2008
機動戦士ガンダムOO メカニック-1st
好評発売中!

グレートメカニックスペシャル2010
機動戦士ガンダムOO メカニック-2nd
好評発売中!

グレートメカニックスペシャル2011
機動戦士ガンダムOO メカニック-Final
好評発売中!

『機動戦士ガンダムOO』に登場したモビルスーツをはじめとしたメカたちを徹底解説!
Gundam OO Mechanic Series
A4判　定価1,680円（税込）

GREAT MECHANICS DX シリーズ
ガンダム、アニメ、映画、現実..etc
あらゆるメカをディープに遊び尽くす!
好評発売中!
年4回（3月、6月、9月、12月）中旬発行　B5判　定価980円（税込）

グレートメカニック・スペシャル
モビルスーツ全集
「機動戦士ガンダム」シリーズに登場したモビルスーツを一冊まるごと特集したスペシャル編集版!
好評発売中!
B5判カバー付　定価1,680円～（税込）

Mobile Suit Gundam Unicorn Mechanics & World

ep 1-3

©創通・サンライズ

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 1-3

©創通・サンライズ



定価：本体1600円＋税
雑誌 63982-43 Printed in Japan ©Futabasha 2012

ISBN978-4-575-46466-5
C9476 ¥1600E

9784575464665
1929476016003